DM 6,50/Sfr. 6,50/ÖS. 52,- Nr. 9 August/September '91

AMIGA JOKER 9/91

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

AMIGA JOKER AMIGA

DOPPELAUSGABE
ÜBER 40 SPIELETESTS!

DIE MEGA-MESSE!
CES CHICAGO

RETURN OF MEDUSA
DIE KATHEDRALE
R-TYPE II
Manchester United 2
HUNTER

SPIELE-GIGANTEN IM VERGLEICH!
AMIGA VS. SUPER FAMICOM

Waaaahnsinn!
MONKEY ISLAND 2
INDIANA JONES IV
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL
APIDYA

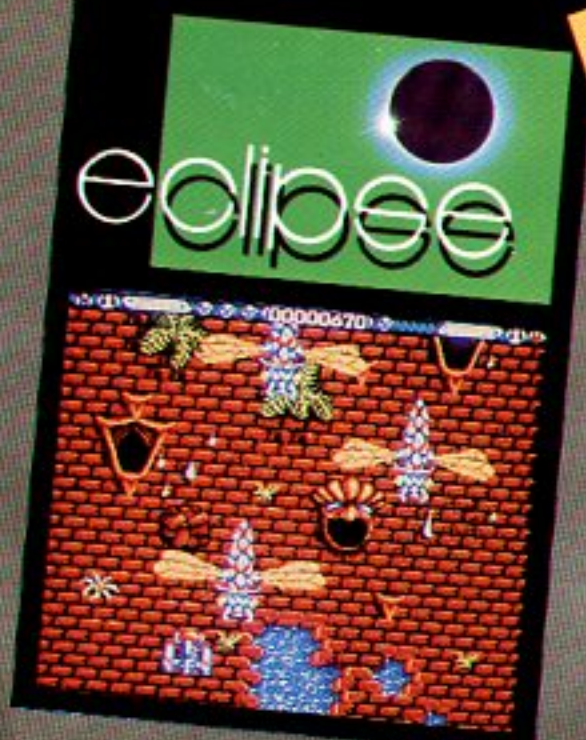
BRANDNEU AM AMIGA:
EYE OF THE BEHOLDER
LIFE AND DEATH
GUNBOAT

KNOW HOW
TIPS + PLÄNE + LÖSUNGEN
EYE OF THE BEHOLDER
CRYSTALS OF ARBOREA
SWIV + TOKI
LOGICAL
U.V.A.
MIT INDEX
!

LETHAL XCESS

Action mit Qualität!

Program: Claus Frein - Graphics: Heinz Rudolf - Sound: Mirko Mönninghoff, Jochen Hippel - C-64 Version: Mario Knezovic - Produced by Marc Rosocha, Eclipse Software, Versmolder Str. 41, 4802 Halle (Westf.) - Tel. 0 52 01 / 1 69 89



- ✓ Zwei-Spieler-Simultanmodus
- ✓ Über 100 Sprites zur gleichen Zeit auf dem Screen
- ✓ Waffensystem mit 15 verschiedenen Ausbaustufen
- ✓ Exakte Kollisionsabfrage
- ✓ Speicherbare Highscore-Liste
- ✓ Volle Pal-Unterstützung (256 scrollende Zeilen auf ST/STE/Amiga)
- ✓ Volle Amiga-Unterstützung (Blitter / Hardwaresprites / Sound)
- ✓ Volle STE-Unterstützung (Hardwarescrolling / Blitter / Stereo)
- ✓ Sechsstimmig arrangierte Titelmusik in digitaler Qualität
- ✓ Spitzen-Spielsound mit Sprachausgabe und digitalen Effekten
- ✓ Dynamische Hardwareverwaltung (Ausnutzung der Speicherkapazität)

Publiziert durch: ASCON

EDITORIAL

Über Geschmack läßt sich nicht streiten?

Hier irrt der Volksmund gewaltig, denn gerade über Geschmack läßt sich sogar vortrefflich streiten! Nein, das völkische Plappermäulchen meint vermutlich, daß man über Geschmacksfragen nicht streiten sollte. Dennoch taucht in Euren Zuschriften immer wieder die Frage auf: Warum schneidet im Joker ein Game manchmal so anders ab als in Konkurrenzmagazinen? Aus der Art der Formulierung vermeinen wir des öfteren so etwas wie Kritik herauszulesen – hat da etwa irgendwer geschludert? Wurde zu oberflächlich getestet? Daß die Geschmäcker sooo unterschiedlich sind, kann doch wohl nicht sein! Oder etwa doch?

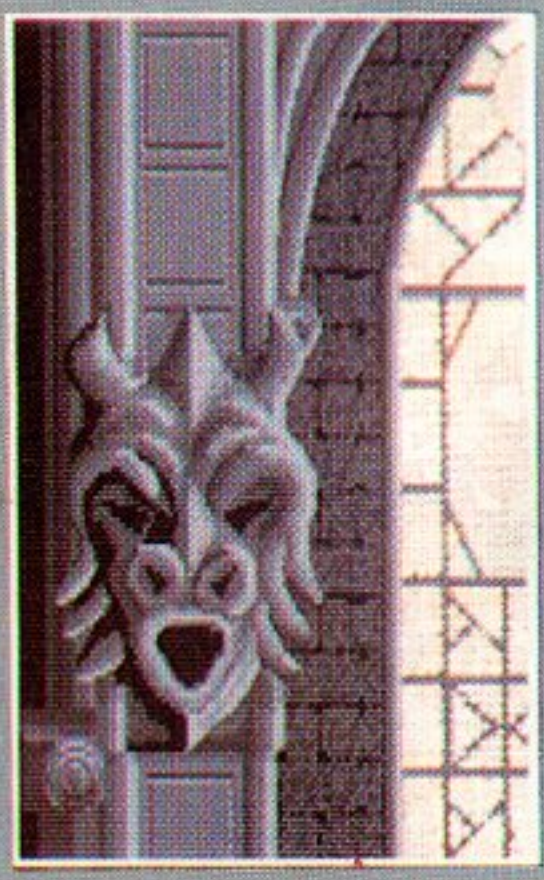
Natürlich, auch Redakteure sind nur Menschen (ehrlich, glaubt's ruhig!) und daher nicht vor Fehlern sicher. Es kommt also schonmal vor, daß wir ein Game testen, uns danach ein paar Wochen privat mit dem Teil vergnügen, um am Ende festzustellen, daß wir die eine oder andere Sache nun vielleicht etwas anders beurteilen würden. Nur passiert das doch eher selten, kann also kaum eine Erklärung für die relativ häufigen Unterschiede in den Testergebnissen sein. Da ich auch unseren Kollegen von der Konkurrenz unterstelle, daß sie nach bestem Wissen und Gewissen testen, liegt's wohl doch an den unterschiedlichen Geschmäckern. Wie gut, schön und unterhaltsam ein Game, Film oder auch eine Platte ist, muß letztlich jeder für sich selbst entscheiden – rein objektive Bewertungskriterien gibt es nur wenige. Hand auf's Herz: Sind alle Eure Freunde immer von den gleichen Spielen begeistert wie Ihr? Und passiert es nicht auch, daß die Kumpel ein Game in höchsten Tönen loben, das sich dann als ödes Stück „Schlummer-Soft" entpuppt? Na, eben.

Deshalb bin ich der Meinung, daß unterschiedliche Testergebnisse nicht nur ein notwendiges Übel, sondern sogar absolut wünschenswert sind. So und nur so hat jeder die Möglichkeit, eine Zeitschrift zu finden, deren Tests er voll und ganz vertrauen kann – weil sie nämlich (überwiegend) genau seinen Geschmack treffen! Ob das für Euch der Joker ist, werdet Ihr ja gleich beim Lesen herausfinden. Viel Spaß dabei wünscht Euch

Euer Michael

Editorial 3
Betriebsgeheimnis 6
Mixer 7
Preview:
Bundesliga Manager Prof. 8
Monkey Island II & Indy IV 9
Apidya 10
Mailbox 20
Joker-Comic 34
Preisausschreiben: 35
Mystery-Music Competition
Up & Down 36
Rockus-Comic 36
Crack! 46
PD-Box 48
Ruhmeshalle 50
Kampf der Giganten: 58
Amiga vs. Super Famicom
Girl-Seite 67
Joker-Galerie 68
Computer-ABC 70
Klassiker: 79
Ports of Call
Brork-Comic 80
Know How 81
Know How Index 84
Kleinanzeigen 92
Impressum 96
Messebericht: 97
CES – Chicago '91
Joker-Index 100
Fun: 101
Ein Haufen frommer Sprüche . . .
Postspiel: 102
Der Kicker-Cup
Stromausfall: 104
Tyranno EX!
Fantasy Warriors
Coin Op 106
Joker-Shop 108
Vorschau 110
Inserenten 110
Bezugsquellen 110

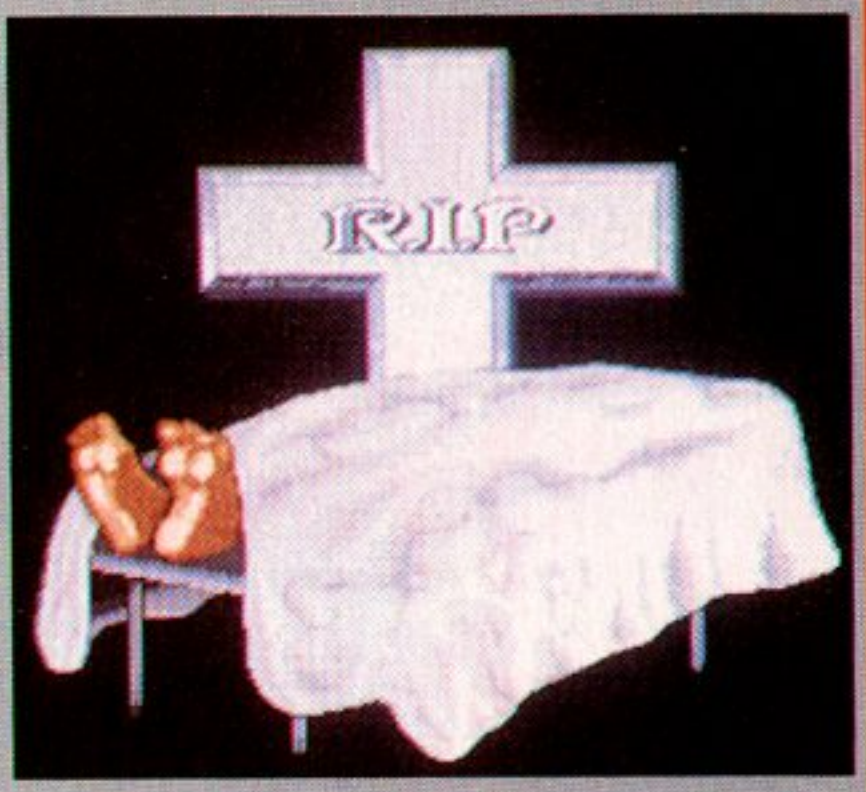
Wir scheuen weder Mühen noch Kosten: Bis über den großen Teich sind wir gepilgert, um Euch die heißesten Bilder und Infos von der „CES – Chicago '91" zu besorgen! Geballte Messe-Power ab Seite 97



Wir beleuchten Höhen und Tiefen von Fußballerkarrieren: Ob „Bundesliga Manager Professional", „Manchester United Europe", „Multi-Player Manager" oder „England Championship Special" ihre Ablösesummen wert sind, erfahrt Ihr auf den Seiten 8, 16, 40 und 72

Wir legen uns ins Zeug: Wo sonst findet Ihr jetzt schon Tests zu den Knallern „Return of Medusa", „Die Kathedrale" und „Hunter"? Nur im Joker! Und auch da nur auf den Seiten 12, 14 und 17

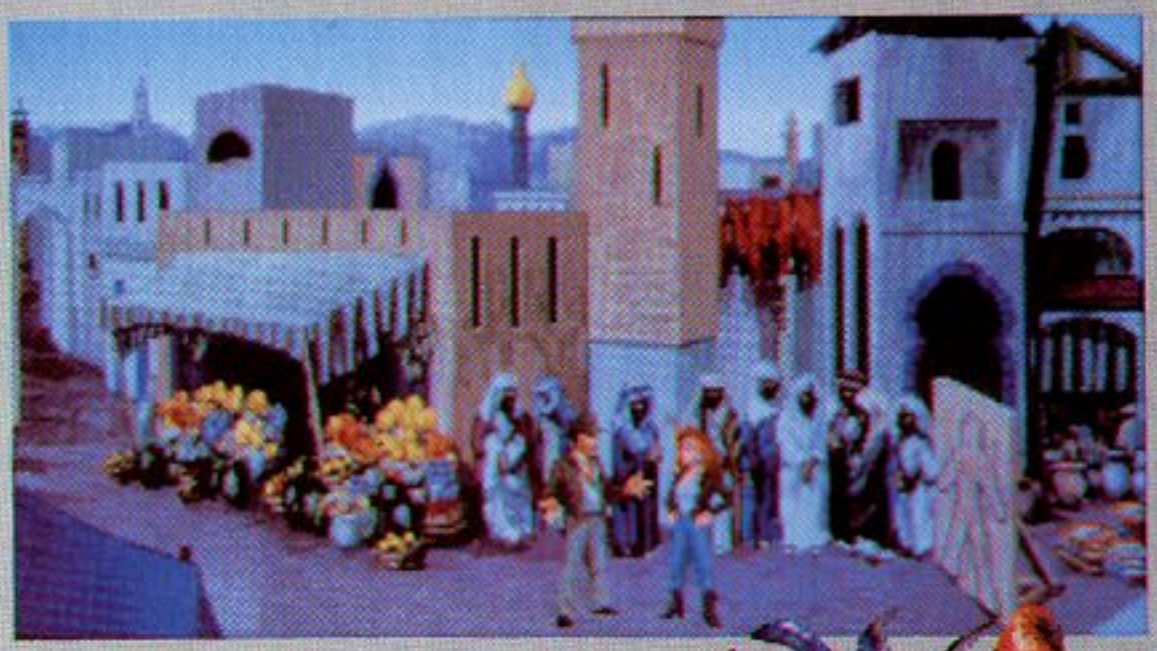
Wir erfüllen lang gehegte Träume: „Eye of the Beholder“, „Gunboat“ und „Life & Death“ liegen endlich in der Amigaversion vor! Ob die Träume nur Schäume sind, verraten Euch die Tests auf den
Seiten 38, 43 und 54/55



Wir fahren schwere Action-Geschütze auf: Space-Piloten ballern sich durch „R-Type II“ und „Frenetic“, Ninjas schwofen mit dem „Shadow Dancer“, Neandertaler retten „Toki“, und Söldner killen sich durch unseren Doppeltest „Mercs vs. War Zone“. Feuer frei auf den
Seiten 13, 26, 28, 32/33 und 51

Wir geben den Ring frei: Unser Vergleichstest „Amiga vs. Super Famicom“ zeigt, ob Nintendos Champion unseren Lokalmathador in ernsthafte Bedrängnis bringen kann! Der Gong ertönt auf den
Seiten 58/59

Wir trauen uns was: Trotz schwerster moralischer Bedenken drucken wir Eure Leserbeiträge zum Thema Theologie & Amiga ab! „Ein Haufen frommer Sprüche...“, nur für Leute mit Humor und nur auf
Seite 101



Wir sind unserer Zeit voraus: Zu „Monkey Island II“, „Indiana Jones IV“ und „Apidya“ gibt's Previews, die man einfach nicht verpassen darf! Wo? Na, wie immer auf den
Seiten 9 und 10

Games im Test

Abenteuer
Cadaver – The Payoff 18
Die Kathedrale 14
Eye of the Beholder 54
Hunter 17
Les Manley 71
Quest for Glory II 61

Action
Beast Busters 52
Encounter 66
Frenetic 28
Mercs 32
Outzone 56
R-Type II 13
Shadow Dancer 51
Stellar 7 78
Toki 26
War Zone 33

Geschicklichkeit
Build it 56
Monster Business 18
Rectangle 77
Tetris 66

Simulation
Armour-Geddon 73
Bandit Kings of Ancient China 76
Cash 76
Champions of the Raj 42
Gunboat 43
Life & Death 38
Moonbase 60
Multi-Player Soccer Manager 40
Pro Flight 62

Sport
Cricket 42
England Championship Special 72
Jahangir Khan Squash 77
Manchester United Europe 16
Stormball 60

Strategie
Booly 40
Halls of Montezuma 64
Renegade Legion 64
The Ball Game 52

Verschiedenes
Deuteros 30
Lords of Chaos 72
PD-Games 48
Poker Star 78
Return of Medusa 12
Sim City Architecture I & II 30

Betriebsgeheimnis

Wie im letzten Heft angedroht, gibt's diesmal ein Kurzinterview mit unserem Chaoten vom Dienst – Max. Mit seinen 22 Lenzen zählt er zwar zur Jugend im Team, aber wenn es ums Zocken geht, ist er ein alter Hase ...

?: *Max, in Sachen Games bis Du ja sozusagen ein wandelndes Lexikon – hast Du eigentlich als Baby statt einer Rassel 'nen Computer bekommen, oder was?*

M: Fast! Angefangen hat alles mit einem 2600-Telespiel von Atari, und seit dieser grauen Vorzeit habe ich bestimmt die Hälfte meines Lebens mit einem Joystick in der Hand verbracht. Um ein Haar wäre ich übrigens ganz im Atari-Lager hängengeblieben, aber statt des geplanten 800 XL habe ich mir dann doch einen C 64 zugelegt. Ein paar Jahre später wurde er zugunsten eines 1000ers in Rente geschickt.

?: *Jetzt würdest Du wohl gerne hören, was die Amigianer dieser Welt da nicht für ein Glück gehabt haben? Nix da, sag uns lieber, wie Du die momentane Marktlage einschätzt.*

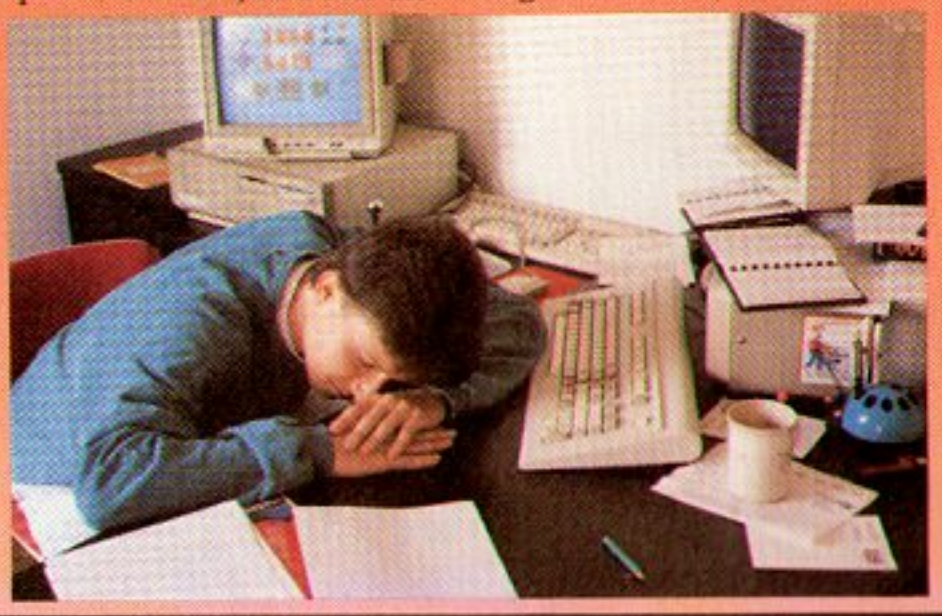
M: Eigentlich bestens, besonders am Amiga! Seit die „Freundin" die Monopol-Maschine ist, wie sie einst der 64er war, wird ja praktisch alles für sie umgesetzt. Zur Zeit hat sich der Markt auf viele solide Durchschnittsspiele, einige Highlights und relativ wenige Ausreißer nach unten hin eingepegelt.

?: *Manche Leser meinen aber, Du würdest einfach zu gut bewerten?*

M: Nö, bestimmt nicht. Ich glaube, dieser Irrtum kommt von der Teststatistik auf dieser Seite – würden wir über jeden Schund berichten, würde die nämlich ganz anders aussehen! Aber es ist doch wichtiger, gute Soft ausführlicher zu testen, und dafür nicht jeden Müll ins Heft zu schaufeln. Mir reichen die Flops, die ich jeden Monat genießen darf, dicke ...

Tja, verständlich. Schaut Euch unsere verhängnisvolle Statistik ruhig trotzdem an, das nächste Mini-Interview gibt's in acht Wochen. Dann stellen wir Euch Richy, unseren neuen Mann an Bord vor!

ABSOLUTE KATASTROPHE	(00% – 10%) =	1
KATASTROPHE	(11% – 20%) =	1
TOTAL ZUM VERGESSEN	(21% – 30%) =	2
ZUM VERGESSEN	(31% – 40%) =	3
MUSS NICHT SEIN	(41% – 50%) =	3
NIX BESONDERES	(51% – 60%) =	8
IN ORDNUNG	(61% – 70%) =	8
SCHWER IN ORDNUNG	(71% – 80%) =	10
ERSTE SAHNE	(81% – 90%) =	6
MEGASTARK	(91% – 100%) =	0
HIT-AUSBEUTE	=	4



SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

NEU! CDTV INFO ANFORDERN!

10x in Berlin!

Schauen Sie sich die Software an, bevor Sie sich entscheiden!

SoftPower Filialen
Wedding – Schwedenstraße 18c
Spandau – Schönwalder Str. 65
Moabit – Stromstraße 55

SoftPower Stationen
Karow – Hubertus-Damm 7
Neukölln – Lahnstraße 94
Weißensee – Streustraße 69
Mariendorf – Mariendorfer Damm 51
Charlottenburg – Wundtstraße 58/60

NEUHEITEN - SERVICE
030/492 20 56 - 10.00–18.30
VERSAND - SERVICE
030/375 60 13 - 10.00–18.30

NEU! NEU! NEU! NEU!
CDTV™ Shop
SCHWEDENSTR. 18C
1000 BERLIN 65
Mega-Software auf CD!
Kostenloses Info anfordern!
Versand-Service
- 1 Jahr Garantie auf jedes Spiel!
- Versand erfolgt in Sicherheitsverpackung!
- Sämtliche Preise sind "Inklusiv-Preise"!

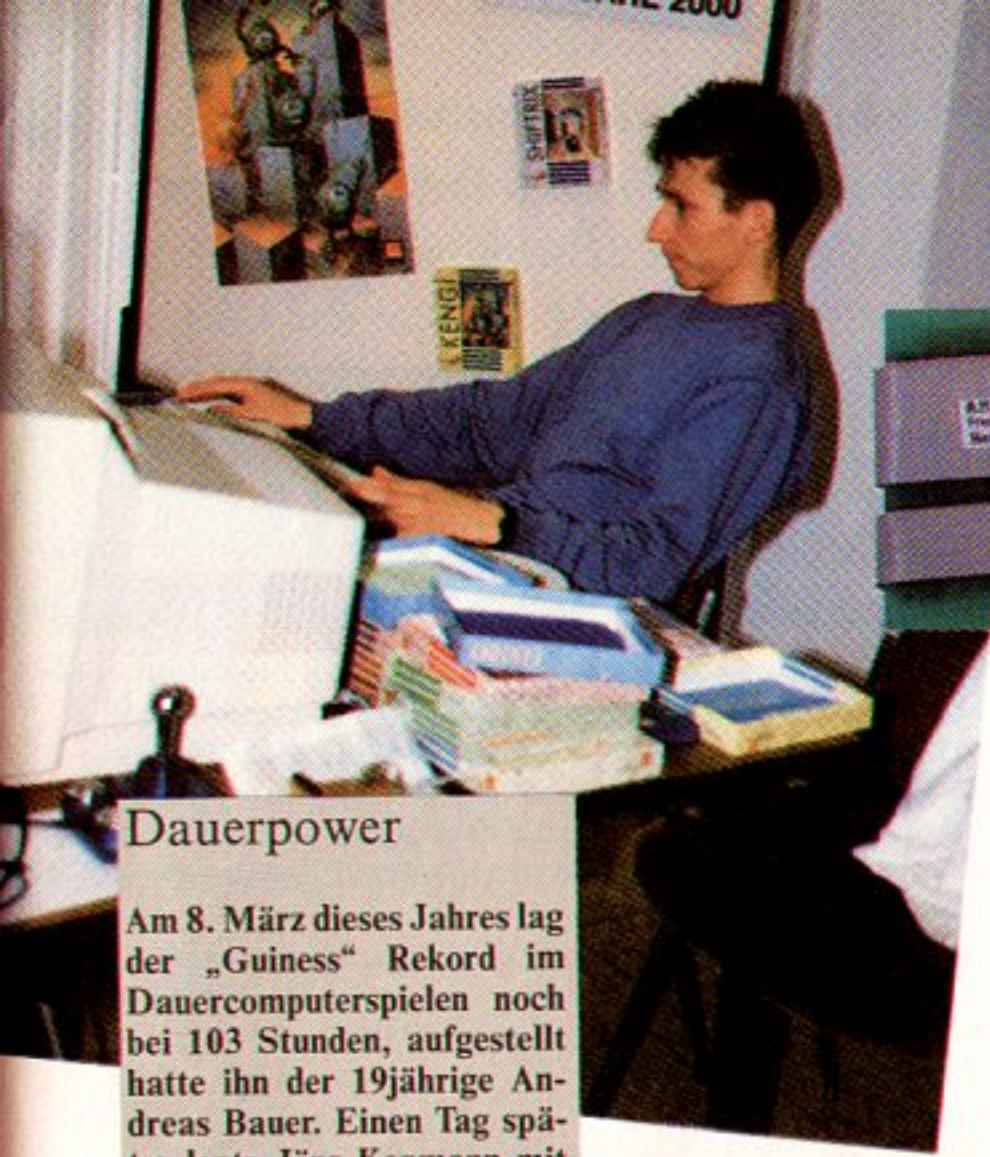
Keine Mehrkosten durch Porto und Verpackung!

SoftPower
Schönwalder Str. 65
D-1000 Berlin 20

SoftPower Filiale
HANNOVER
Wir führen Software, Public Domain und Zubehör, für
• Amiga • Atari • C-64 • PC •
Hildesheimer Str. 118
3000 Hannover 1
Tel.:0511/809 44 84

NEU! **2 X NEU!** NEU!
Software-Depots
NEU! **in Berlin!** NEU!

Schöneberg
Kolonnenstraße 33
Charlottenburg
Kaiser-Friedrich-Str. 104



Dauerpower

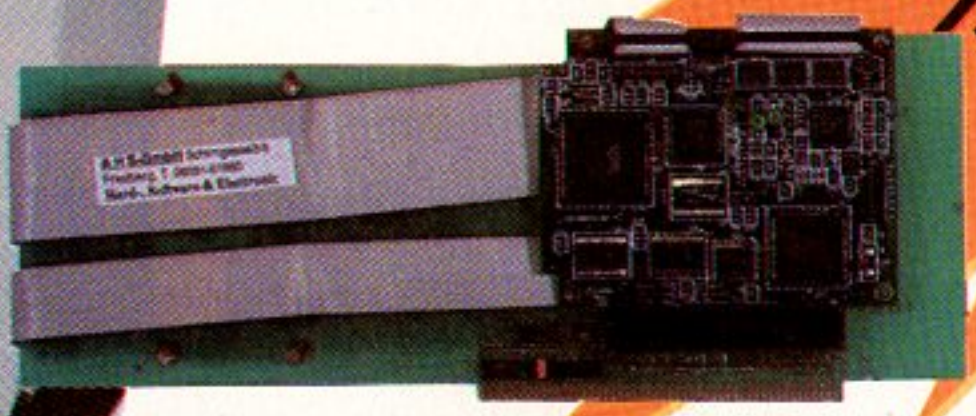
Am 8. März dieses Jahres lag der „Guiness“ Rekord im Dauercomputerspielen noch bei 103 Stunden, aufgestellt hatte ihn der 19jährige Andreas Bauer. Einen Tag später legte Jörg Kopmann mit satten 120 Stunden Nonstop-Zocken eine neue Bestleistung vor – ein direktes Duell lag förmlich in der Luft ...

Mit Software 2000 war auch alsbald ein engagierter Sponsor gefunden, der im Kieler Hotel Maritim einen Raum für den Wettbewerb anmietete und die beiden Kontrahenten mit Lebensmitteln sowie der nötigen Soft- und Hardware versorgte. Der Sieger stand bereits nach 34 Stunden fest: Andreas bekam plötzlich Magenschmerzen und schied deshalb vorzeitig aus dem Rennen aus. Dies hielt den alten (und neuen) Weltmeister aber nicht davon ab, seine eigene Bestmarke nochmals zu übertrumpfen, und zwar mit sage und schreibe 166 Stunden! Wahrscheinlich ist der 21jährige Uelzener als Kleinkind mal in 'ne volle Kaffeekanne gefallen und braucht deshalb so wenig Schlaf – der sogenannte „Obelix-Effekt“.

Adel verpflichtet

Alle Königstreuen aufgepaßt: Demnächst erscheint eine komplett überarbeitete Version von „King's Quest I“ – feudale Grafiken und eine aristokratische Soundbegleitung versprechen einen wahrhaft herrschaftlichen Spielgenuß!

Einziger Wermutstropfen: Man braucht mindestens 1MB Speicher für dieses Vergnügen – und natürlich die Sierra-üblichen 99,– Goldtaler. In gleicher Ausstattung sollen übrigens auch „Space Quest I“ und „Larry I“ nochmals aufgelegt werden. Und weil wir schon bei Sierra sind, sei gleich noch verraten, daß in den nächsten Wochen (oder Monaten ...) endlich auch die langersehnten Games „Rise of the Dragon“ und „King's Quest V“ für den Amiga herauskommen sollen. Abwarten und Tee trinken ...



Platzfrage

In Zeiten wie diesen, wo einem beim Öffnen von Spielepackungen ständig mehr Disketten entgegenfliegen, kommt man an der Anschaffung einer Festplatte kaum noch vorbei. Wenn nur das Installieren nicht so kompliziert wäre!

Dabei ist das überhaupt kein Problem, wenn man sich die „A 2000 66 MB NEC Autobootfilecard“ zulegt, denn diese Byte-Garage ist bereits fixfertig formatiert und installiert. Alles was man hier noch tun muß, ist seinen 2000er aufmachen, das Ding in einen freien Steckplatz schieben, Klappe wieder zu, und schon hat man 66 MB Speicherplatz zur beliebigen Verwendung! Wer gerade 899,– DM übrig hat, bestellt sich dieses Wunderwerk der Technik bei:

AHS
Schirngasse 3 - 5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Kult-Comic

Als William Gibson seinen Roman „Neuromancer“ schrieb, ahnte er sicher nicht, welche Kulturrevolution er damit auslösen würde – heute kennt ja schon jede halbwegs rüstige Oma solche Begriffe wie Cyperspace oder Daten-Cowboy!

Falls Omi sich für sowas interessiert, für ein dickes Buch aber zu faul und für ein kompliziertes Computergame zu senil ist, dann haben wir die Lösung all ihrer Probleme gefunden: den Neuromancer-Comic! Kosten tut er nur 16,80 DM, schön gezeichnet ist er auch – bloß ein paar Vorkenntnisse über dieses Thema sollte man schon haben, um ihn wirklich genießen zu können. Also am besten mal im einschlägigen Fachhandel (nur dort gibt es ihn) vorbeischauen und einen Blick darauf werfen, dann werdet Ihr schon merken, ob das auch das richtige Geburtstagsgeschenk für Omilein ist ...

Nach wie vor genießt der „Bundesliga Manager“ einen hervorragenden Ruf – und das, obwohl er schon einige Jährchen am Buckel hat. Aber jetzt kann die Fußball-Legende beruhigt in den wohlverdienten Ruhestand gehen: Der Nachfolger scheint eine echte Perle seiner Zunft zu werden!

Bundesliga Manager Professional

Bis zu vier Manager in Spe dürfen sich hier ihren Lieblingsverein rauspicken, entweder aus der ersten bzw. zweiten Bundesliga oder der Amateur-Oberliga – vom Vereinsemblem bis zu den Spielernamen ist alles originalgetreu. Aber auch die Fans des SV Kleinkleckersdorf aus der Bezirksliga Tiefenbach brauchen nicht zu verzweifeln, für ca. 40,– DM will Software 2000 eine Editor-Diskette anbieten, mit der man seinen ganz persönlichen Club ins Leben rufen kann. Und das ist erst der Anfang!

Im eigentlichen Game brennen die Programmierer Werner Krahe und Jens Onnen („Bundesliga Manager“, „Wild West World“) nämlich ein wahres Feuerwerk an Details ab: Beispielsweise muß man am Ende jeder Saison neue Verträge mit seinen Cracks aushandeln, für Einkäufe Transfersummen plus Gehälter bezahlen und beinharte Verhandlungen mit Sponsoren über Trikot- und Bandenwerbung führen. Nicht zu vergessen das Aushandeln der Rechte an den Fernsehübertragungen, wobei Profivereine klarerweise einen besseren Schnitt machen können als die Amateure aus Hinterdupfing. Damit nicht genug, die Stärken und Schwächen der einzelnen Spieler können in acht verschiedenen Trainingscamps nachgebessert werden, und man darf das heimatliche Stadion nach und nach mit Flutlicht, einer Anzeigentafel, etc. verschönen.

Kein Wunder, wenn auch das Angebot an sportlichen Ereignissen kaum Wünsche offenläßt: Von den regulären Bundesligabegegnungen bis zu sämtlichen Pokalwettbewerben wie UEFA Cup oder DFB Pokal ist alles vertreten; letztere wie es sich gehört mit Hin- und Rückspiel (wer mag, kann sogar der Auslosung der einzelnen Begegnungen beiwohnen). Ja, selbst die Kickerei am Rasen schlägt alles, was vergleichbare Programme bisher zu bieten hatten – bei den gezeigten Torszenen gibt es Fußball aus dem Lehrbuch zu sehen, samt Hackentricks und Doppelpässen! Das Scrolling ahmt dabei eine Kamerafahrt nach, daß es ein wahrer Augenschmaus ist, der Manager ist derweil jedoch keineswegs zur Untätigkeit verdammt: Auf insgesamt 36 unterschiedliche Arten kann sich ein Sportler hier verletzen, was natürlich das Einwechseln eines Spielers von der Reservebank ratsam macht...

Bleibt zu erwähnen, daß auch der Statistiker seine Freude am Bundesliga Manager Professional haben wird, denn wie alles andere werden die Torschützenlisten, Bilanzen, Tendenzen oder persönlichen Daten der Schützlinge schnell und bequem per Mausklick aufgerufen. Eine Highscoreliste wird es ebenfalls geben, und absaven soll man sie auch können – Fußball-Fan, was willst du mehr? Ach ja: Was hier nicht steht, steht auch nicht in der TAZ, sondern im Test in der nächsten Ausgabe! (C. Borgmeier)

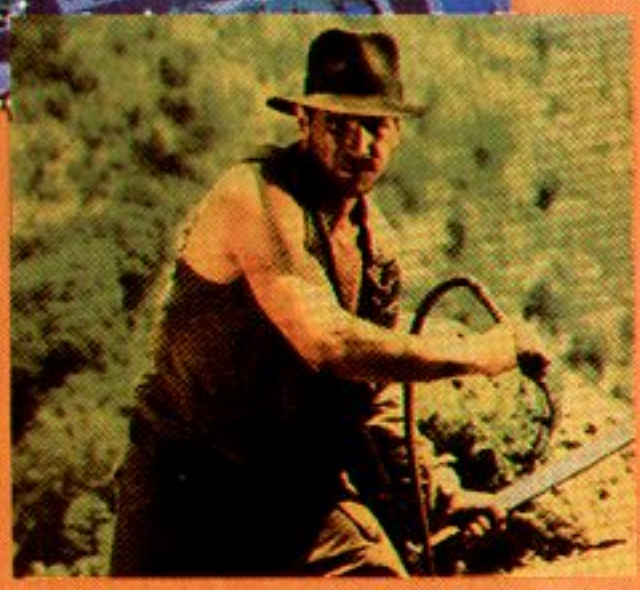
PREV

Die gute Nachricht: Lucasfilm Games strickt bereits fleißig an den Fortsetzungen der Megaseller „Secret of Monkey Island" und „Indiana Jones and the Last Crusade". Die schlechte Nachricht: Dieses Jahr wird's wohl nichts mehr mit den Amigaversionen. Der Trost: Vorfreude ist die schönste Freude ...

Lucky Luke schlägt wieder zu:

Monkey Island II & Indy IV

Gründe, sich auf die neuen Abenteuer von Guybrush Threepwood zu freuen, gibt's genug: In „Le Chuck's Revenge" geht es ein weiteres Mal dem üblen Geisterkapitän an den Kragen, außerdem muß ein sagenhafter Schatz gehoben werden, wozu man aber erstmal die Einzelteile einer alten Karte aufstöbern darf. Damit das neue Piratenadventure noch schöner und spannender wird, haben sich die Mannen um Starregisseur George Lucas nicht nur verschiedene Lösungswege einfallen lassen, auch in Sachen Grafik hat sich einiges getan: Sämtliche Bilder und Bewegungsabläufe will man erst per Video aufzeichnen, dann digitalisieren und mit einem Zeichenprogramm nachbearbeiten. Das Ergebnis sollen Sprites und Animationen werden, wie man sie bisher noch nicht auf einem Computermonitor gesehen hat! Auch die Befehlsleiste am unteren Screenrand wird nun durch farbenprächtige Icons ersetzt, aber in punkto Spielkomfort und skurrilem Humor bleibt (hoffentlich) alles beim alten. Da man in „Le Chuck's Revenge" unter drei Schwierigkeitsstufen wählen können wird und die erste Vorabversion bereits absolut gigantisch aussieht, sind wir schon mehr als gespannt auf das Wiedersehen mit Junker Guybrush ... Das gleiche gilt natürlich auch für den Mann mit dem Hut: Weil kein weiteres Indy-Movie geplant ist, wurde extra für „Indiana Jones and the Fate of Atlantis" der routinierte Hollywood-Filmemacher Hal Barwood verpflichtet – schließlich sollen Handlung und Dialoge des Games so filmähnlich wie möglich werden! Mit über 200 verschiedenen Räumen steht uns das bisher umfangreichste Lucasfilm-Adventure ins Haus, manche der Puzzles sollen sich während des Spiels verändern, und auch die Steuerung hat man erweitert: Diesmal ist der alte Peitschenschwinger auch per U-Boot und Heißluftballon unterwegs, um das Geheimnis des untergegangenen Kontinents vor den allgegenwärtigen Nazis zu entschlüsseln. Selbstverständlich wird es auch hier unterschiedliche Lösungswege geben, selbstverständlich zeigt wieder ein „Indy-Quotient" an, wie weit man schon gekommen ist, und fast ebenso selbstverständlich sieht auch diese Vorabversion schon sehr, sehr beeindruckend aus. Ach, wenn das Jahr nur schon 'rum wäre ...! (C.Borgmeier)

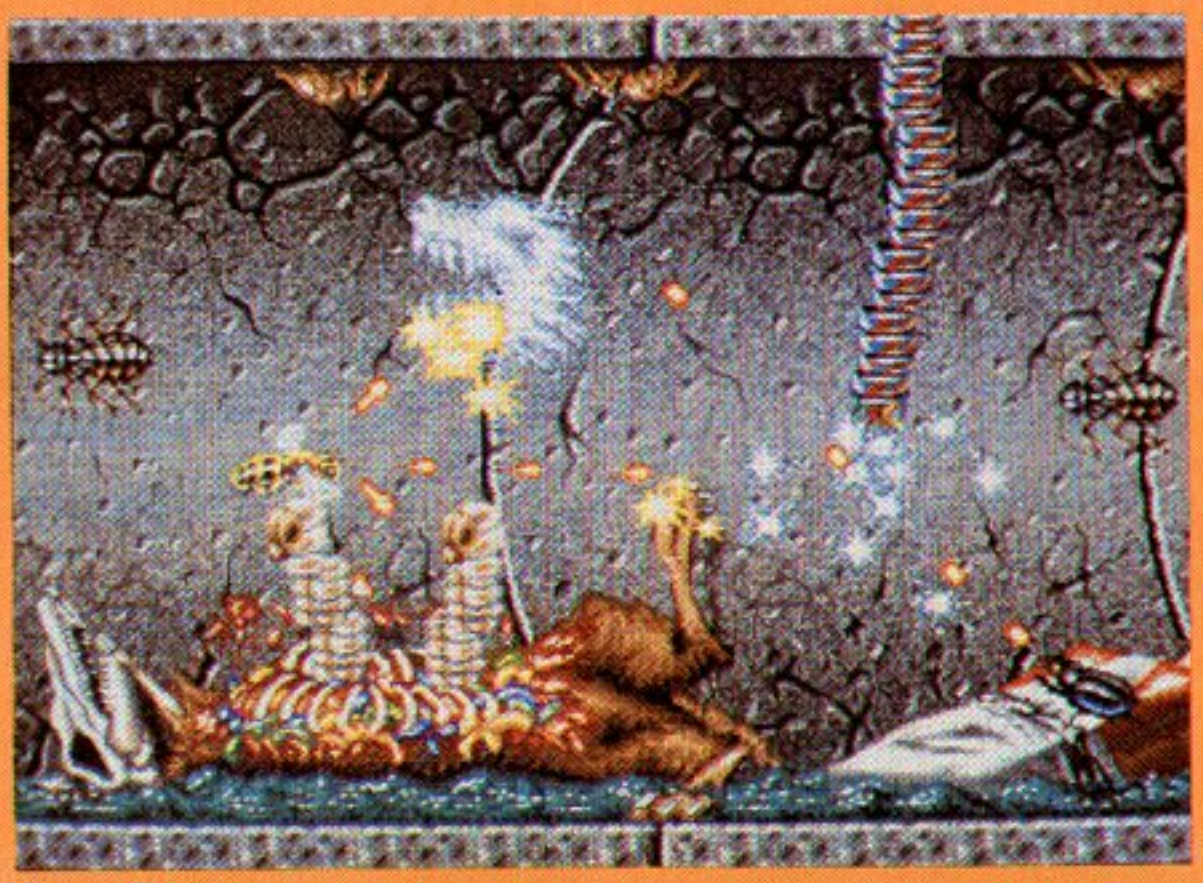


NEW

Bereits das Erstlingswerk von Kaiko war beeindruckend, aber gegen ihren neuen Baller-Wahnwitz nimmt sich das famose „GEM'X" geradezu bescheiden aus: Was da ab Oktober auf uns zukommt, ist schlichtweg eines der besten Actionspiele, die je über einen Amigamonitor gehuscht sind!

APIDYA

Preview:



Wir haben nicht wenig gestaunt, als wir sahen, was Chris Hülsbeck, Frank Matzke, Peter Thierolf und Co. uns kürzlich in einer Vorabversion präsentierten: Apidya ist eine Ballerorgie in technischer Perfektion – das Teil würde jedem Arcadeautomaten zur Ehre gereichen! Man stelle sich die besten Spielelemente aus Action-Klassikern wie „R-Type" oder der „Gradius"-Reihe vor, verpackt in superschöner 32 Farben-Grafik, garniert mit butterweichem Parallax-Scrolling und astreinen Animationen, sowie ein paar höchst originelle Effekte als Schleifchen drumrum ...

Schon die Story nimmt die Allerwelts-Vorgeschichten gekonnt auf die Schippe: Weil der Bienenschwarm eines bösen Magiers eine holde Maid zerstochen hat, macht man sich nun auf die Suche nach dem Gegengift – in Gestalt einer Biene! Fliegen tut sich das schießwütige Insekt allerdings ganz so, wie man das von den sonst üblichen Raumschiffen gewöhnt ist; komplett mit Hilfssatelliten (kleine Bienen!), Bomben, Mehrfachschüssen, Schutzschilden, etc... Diese Extras können, wie z.B. von „Gradius III" her bekannt, nach und nach aktiviert werden, falls man zuvor genügend Symbole (hier sind's Blüten) eingesammelt hat; wer länger auf's Knöpfchen drückt, bekommt einen Mega-Schuß à la „R-Type".

So richtig Schwung kommt in die Sache, wenn man die Grafiken sieht: Die Baller-Biene düst von links nach rechts durch herrlich bunte Blumengärten, Tümpel mit wunderbaren Lichtbrechungseffekten oder düstere Abwasserkanäle und begegnet dabei so amüsanten Gegnern wie Killer-Maulwürfen oder halbskelettierten Riesen-Ratten. Sämtliche fünf Level und die sechs Bonusabschnitte sind bis ins Kleinste detailliert gestaltet, es wird der volle PAL-Screen genutzt, und der Sound ist in gewohnt großartiger Hülsbeck-Qualität. Kurz und gut: Was Kaiko hier unter den Fittichen von Play Byte zusammenstrickt, wird ein neuer Meilenstein der Software-Geschichte – schaut Euch nur mal die Bilder an und vergleicht sie mit bisherigen Grafik-Giganten wie z. B. „Shadow of the Beast" ...! (jn)

A CRASH-LANDING, GLOBE-SPANNING ADVENTURE.

HEART OF CHINA

SIERRA®
AB SOFORT BEI BOMICO!
MIT DEUTSCHER ANLEITUNG!

Von den Autoren, die Ihnen Red Baron und Stellar 7 brachten.

ATEMBERAUBENDE GRAFIKEN...

Heart of China's Hintergrundgrafiken sind einfach überwältigend in ihrer Realität und Geschmack für die gegebene Zeitperiode der Zwanziger. Man glaubt sich im revolutionären China der 1920 ziger zu befinden mit all seinen exotischen Spielorten. Die verschiedenen Charakter im Spiel wurden von echten Schauspielern kopiert und anschließend ins Programm eindigitized. Das Resultat sind unglaublich relalitätsgetreue Grafiken im Spiel.

EXCELLENTE CHARAKTER DIALOGE....

Der kleinste Dialog mit Personen im Spiel wird registriert und kann für Sie äußerst wichtig werden im Fortgang des Spieles.
Heart of China Charakter haben ein ungewöhnlich hohes Erinnerungsvermögen und vergessen nichts!

ABENTEUER, INTRIGEN LIEBESGESCHICHTEN....

Sie werden in die Welt von Lucky Jake Masters, Zhao Chi und Kate Lomax katapultiert und durchleben mit ihnen Abenteuer, die um den Erdball spannen, von Hong Kong bis nach Paris.

Dynamix®
PART OF THE SIERRA FAMILY

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BOMICO

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

Immer diese Frauen: Bereits auf „Elvira“ durften wir über ein Jahr warten, und die Dame mit dem Schlangenhaupt mußte anscheinend auch erst mal zum Friseur, ehe sie nun zur nächsten Runde Prinzen-Quälen antritt ...

Rings of Medusa II

THE RETURN OF MEDUSA

Der Amiga Joker meint:
Die Rückkehr von Medusa – ein höchst erfreuliches Ereignis!

Dabei kann die gute Medusa äußerst flott sein, falls es wirklich sein muß: Wenn sie beispielsweise einen lästigen Prinzen loswerden will, macht sie einfach einen großen Satz und landet 300 Jahre später in der Zukunft! Das ist Tempo, da kommt Begeisterung auf... außer natürlich bei dem Herrn in der Prinzenrolle. Aber alter Adel weiß sich schließlich zu helfen, also hüpft der kluge Knabe seiner Lieblingsfeindin hinterher, und schon sind alle Beteiligten wieder glücklich in einer Epoche vereint!

Hier beginnt denn auch der zweite Teil dieser „strategisch angehauchten Handels- und Wirtschaftssimulation mit Rollenspiel- und Actionelementen“. Mit den Zeiten ändern sich bekanntlich die Sitten, folglich wird bei RoM II nicht mehr auf Pferden geritten und in ärmlichen Hütten gehaust, stattdessen sind jetzt Panzer, Kriegsschiffe, Hubschrauber und Flammenwerfer angesagt, man fährt mit der U-Bahn, spekuliert an der Börse oder vergnügt sich in Casinos beim Roulette. Sowohl zu Lande als auch zu Wasser hat sich einiges getan, Wälder sind zu Wüsten geworden, und kleine Provinznester haben sich in moderne Städte verwandelt, in denen die (Drogen-) Mafia ihr Unwesen treibt. Aber die aufregendsten Veränderungen haben unter der Oberfläche stattgefunden: Dort verbergen sich nämlich über 20 Bunker, die irgendwie an die „Dungeon Master“ Verliese erinnern. Na, zumindest mal davon abgesehen, daß sich hier einige Türen nur mit Hilfe einer Kreditkarte öffnen lassen, oder daß man ein kleines Actionspielchen erfolgreich bestehen muß, um Einlaß zu bekommen.

Damit der Prinz in den labyrinthischen Gängen nicht depressiv wird, darf er sich bis zu drei Weggenossen suchen, die ihm dabei helfen, Wachsoldaten zu überwältigen, Kampfroboter umzuprogrammieren (à la „Paradroid“), Raketen zu zünden etc.; außerdem hat man ihm ein sehr komfortables Automapping spendiert. Selbstverständlich bietet das Game darüberhinaus noch etliche kleine Gags wie Geheimgänge und versteckte Inseln. Ebenso selbstverständlich haben sich die Programmierer auch bei Grafik und Sound nicht lumpen lassen: Die Dungeons sind abwechslungsreich gestaltet, akustisch werden neben einem chicen Soundtrack gute Effekte und eine (englische) Sprachausgabe geboten. Handhabungstechnisch ist dagegen fast alles bei der guten alten Maus/Tastatursteuerung geblieben, nur daß die Richtungspfeile in den Dungeons arg klein ausgefallen sind.

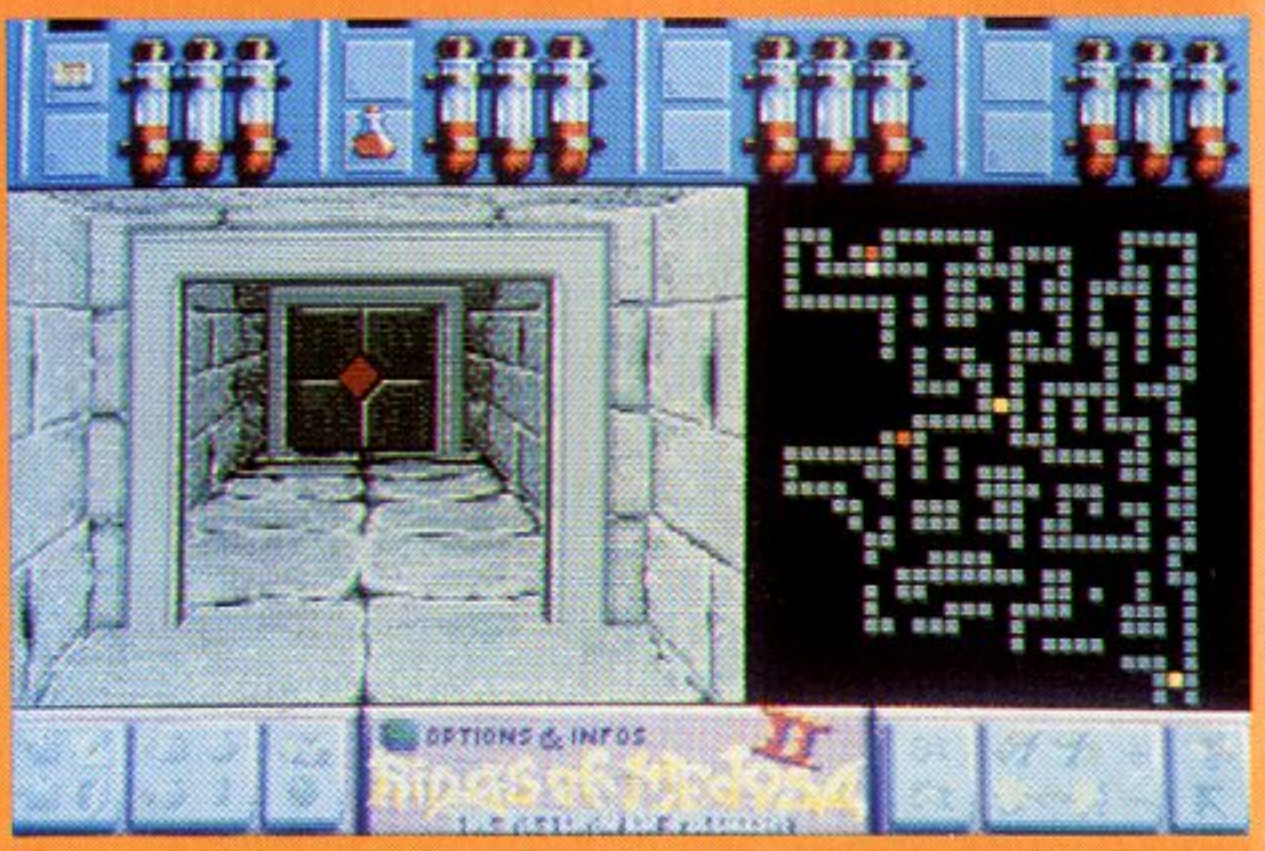
Empfehlen kann man RoM II praktisch jedermann, denn dank seiner enormen Komplexität garantiert es Spielspaß für die nächsten 300 Jahre – und bei diesem Genre-Mix müßte doch eigentlich auch für jeden etwas dabei sein! (mm)

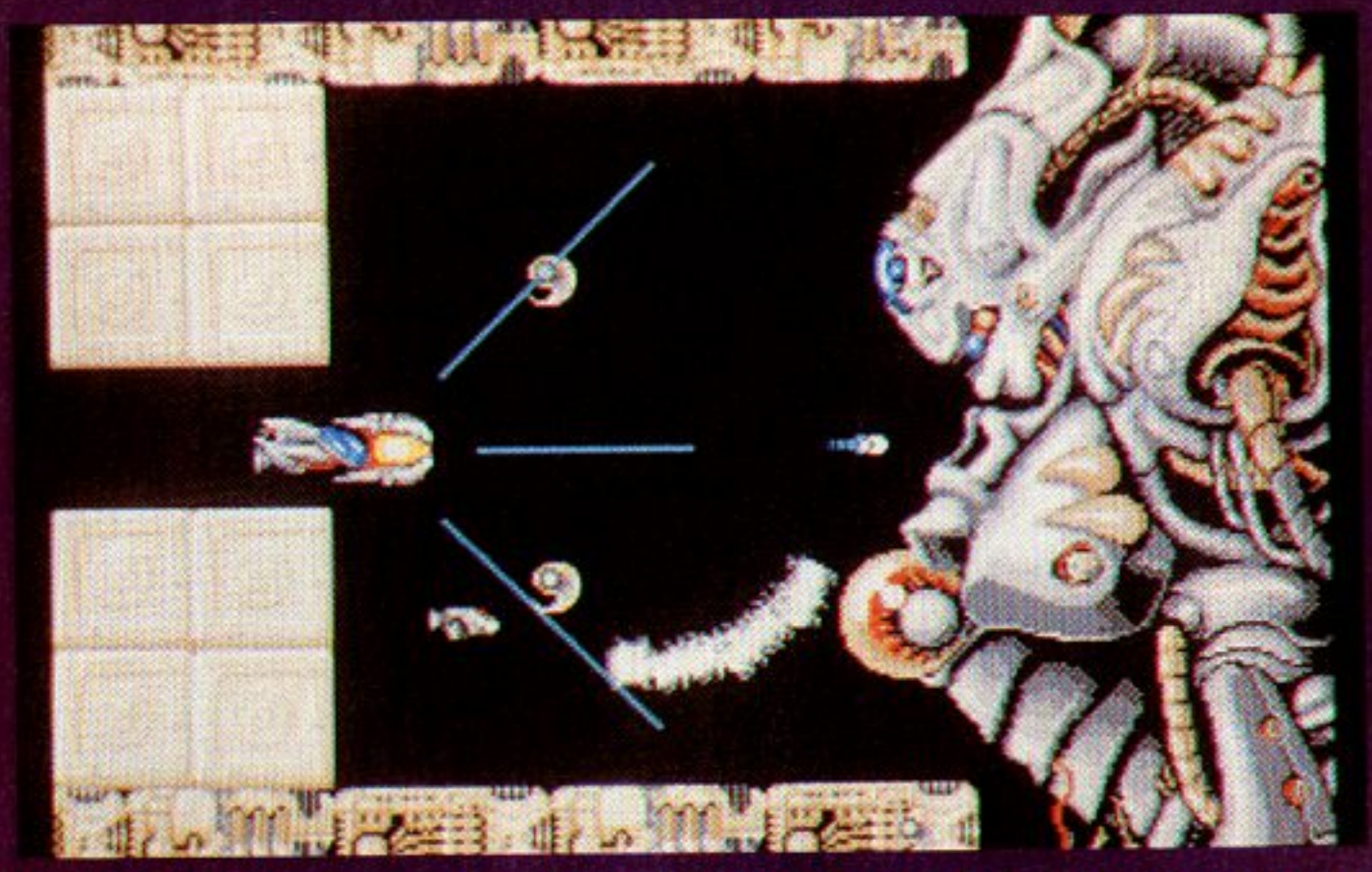
Rings of Medusa II

Grafik:	79%
Sound:	76%
Handhabung:	74%
Spielidee:	75%
Dauerspaß:	86%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	82%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Starbyte
Genre: Mixtur

Spezialität: Die reguläre Version läuft mit 512K, für die (optionale) „Festplatten-Version“ braucht man allerdings 1MB.





R-TYPE II

Seit die Fortsetzung des klassischsten aller Baller-Klassiker in der Spielhalle aufgetaucht ist, warten die Action-Freaks mit zuckendem Zeigefinger auf eine Umsetzung – dank Activision darf jetzt endlich scharf geschossen werden!

Der Amiga Joker meint:
R-Type II ist die gelungene Auferstehung einer Action-Legende!

Der Apfel fällt bekanntlich nicht weit vom Stamm, hier ist er sogar am Ast hängen geblieben. Will sagen: R-Type II unterscheidet sich kaum vom Vorgänger, jedenfalls viel zu wenig, um dessen phänomenalen Erfolg wiederholen zu können. Denn während die Waffen und Gegner dazumals noch revolutionär waren, sind sie heute kalter Kaffee; zudem wurde der versprochene Zwei-Spieler-Simultanmodus leider nicht realisiert (nach wie vor nur hintereinander). Was aber keineswegs heißen soll, daß Activisions Arcadeumsetzung nicht für gepflegtes Ballervergnügen gut wäre . . .

Klettern wir also mal wieder in unseren R-9 Fighter und zeigen den unzähligen Gegnern fünf horizontal scrollende Level lang, wo der Bartel den Most holt! Das sagt sich so leicht, aber Feinde in allen Formen und Farben, Bodenfeuerwerk und bildschirmfüllende Schlußmonster sorgen dafür, daß es sich nicht annähernd so einfach in die Tat umsetzen läßt! Hinzu kommt, daß man seinen Jäger durch allerlei enge Öffnungen bugsieren muß; auf einem Wasser-Planeten geht die wilde Hatz sogar im feuchten Element weiter – komplett mit Killer-Quallen und allem drum und dran. Da die feindlichen Scharen nach ihrem Exitus aber wie gewohnt Extra-Kapseln zurücklassen, ist der emsige Sammler alles andere als schutz- und hilflos: Die Auswahl reicht vom simplen Speedup über die verschiedensten Laser, Flammenwerfer und Bomben bis hin zu den bekannten Helfershelfern aus Teil eins – sowohl der Superschuß als auch der vielseitige Satellit, den man vorne oder hinten am Schiff andocken kann, sind wieder mit von der Partie.

Tja, das hört sich nicht nur alles sehr nach dem Vorgänger an, das spielt sich auch (fast) so: Zwar sind die gegnerischen Formationen nicht mehr ganz so ausgetüftelt wie anno '87, und auch die Steuerung schien mir früher einen Tick gehorsamer zu sein, aber das Gros der Baller-Orgien steckt R-Type II trotzdem locker in die Tasche. Sprites und Hintergründe werden dem Veteranen wohl vertraut vorkommen, allerdings nur, was den Stil betrifft – sie sind samt und sonders ebenso neu wie gelungen. Daß das Parallaxscrolling deutlich langsamer und auch leicht ruckelig wird, sobald sich viele Objekte am Screen tummeln, ist zwar schade, aufgrund des hohen Feindaufkommens aber verzeihlich. Bleibt der Sound, und der geht in Ordnung: eine hübsche Musik, gepaart mit den unvermeidlichen Schuß- und Explosionsgeräuschen.

Summa sumarum ist R-Type II zwar nicht der erhoffte Überhammer, aber ein durchaus empfehlenswertes Shoot em up – für Fans und solche, die es werden wollen. (C. Borgmeier)

R-Type II

Grafik:	78%
Sound:	72%
Handhabung:	75%
Spielidee:	36%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	73%
Red. Urteil:	77%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Activision
Genre: Action

Spezialität: Drei Bildschirmleben sind zwar nicht viel, aber Continues erleichtern den Vorstoß in die Highscoreliste.

Die Kathedrale

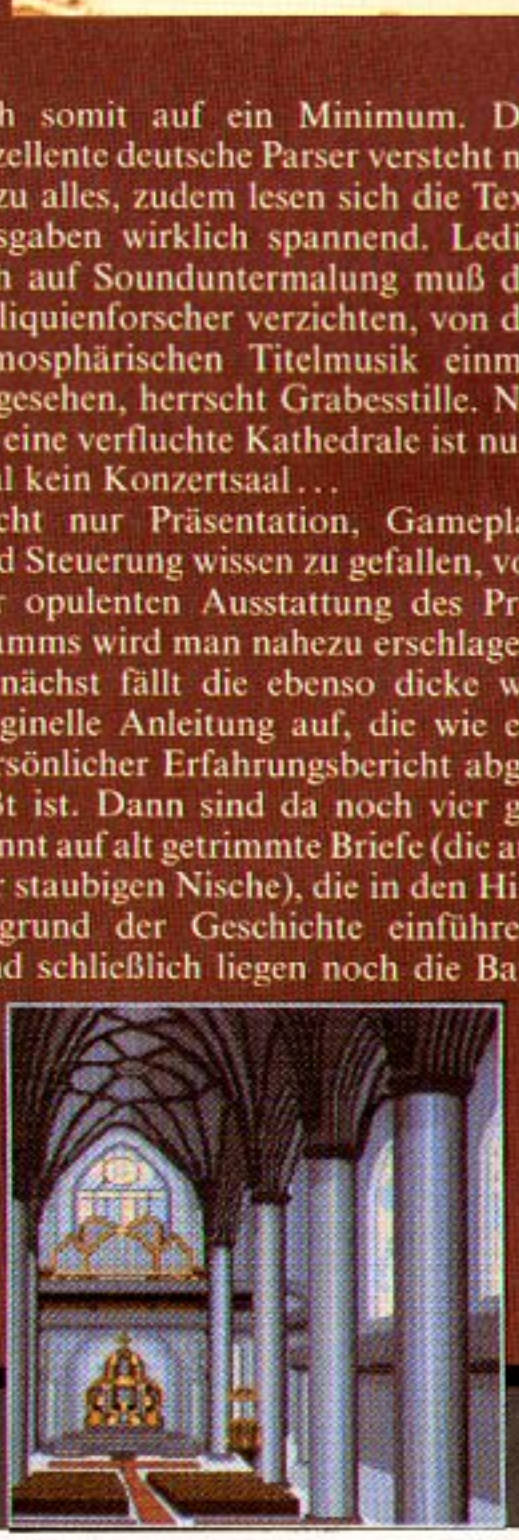
Wer auf komplexe Adventures steht, aber nicht unbedingt auf englische Texte, hat's schwer – schon deshalb war „Das Stundenglas" seinerzeit ein voller Erfolg. Jetzt hat die Programmiertruppe Weltenschmiede erneut zugeschlagen: mit einer noch spannenderen Geschichte, noch schöneren Bildern, noch bequemerer Benutzerführung . . .

Der Amiga Joker meint:
Die Kathedrale – zur Zeit das beste deutsche Textadventure!

Womit nur beginnen? Vielleicht mit der irren Story, die historische Ereignisse und Fiktion geschickt vermischt? Der Spieler, ein ganz gewöhnlicher Mensch der Gegenwart, besichtigt die Kathedrale eines ganz gewöhnlichen Städtchens namens Schönau – vorerst noch ohne zu ahnen, daß in ihren modrigen Gewölben düstere Schrecken lauern. Dieses Gotteshaus nämlich, vor über 500 Jahren vom Adoptivbruder eines auf dem Scheiterhaufen verbrannten Ketzers erbaut, ist nichts anderes als das Monument einer entsetzlichen Rache. Denn der damalige Weihbischof von Schönau war für des Ketzers Hinrichtung mitverantwortlich, und der Fluch der bösen Tat reicht bis in unsere Zeit hinein! Als der arglose Besucher in einer staubigen Nische auf ein Bündel uralter Papiere stößt, ist es bereits zu spät – auf seltsame Weise in der Kirche gefangen, bleiben ihm noch 56 Stunden, das schröckliche Geheimnis zu lüften . . .

An Beschäftigung fehlt es nicht: Was ist mit dem Weihwasserbecken? Welchen Zweck erfüllt die in Stein gehauene Dämonenfratze? Und welche Rolle spielt man schließlich selbst in dem okkulten Drama? Viele Rätsel sind in den 150 Räumen versteckt; um sie zu entwirren und den überraschenden Clou der Story zu erleben, braucht man schon einen trainierten Schädelinhalt! Was man hingegen nicht braucht, das sind Hornhäute an den Fingerkuppen: Die Kathedrale wird vorwiegend über ein Feld mit 33 Icons bedient, auch die 120 stimmungsvollen Grafiken können beklickt werden – die eigentliche Tipparbeit reduziert sich somit auf ein Minimum. Der exzellente deutsche Parser versteht nahezu alles, zudem lesen sich die Textausgaben wirklich spannend. Lediglich auf Sounduntermalung muß der Reliquienforscher verzichten, von der atmosphärischen Titelmusik einmal abgesehen, herrscht Grabesstille. Naja, eine verfluchte Kathedrale ist nunmal kein Konzertsaal . . .

Nicht nur Präsentation, Gameplay und Steuerung wissen zu gefallen, von der opulenten Ausstattung des Programms wird man nahezu erschlagen: Zunächst fällt die ebenso dicke wie originelle Anleitung auf, die wie ein persönlicher Erfahrungsbericht abgefaßt ist. Dann sind da noch vier gekonnt auf alt getrimmte Briefe (die aus der staubigen Nische), die in den Hintergrund der Geschichte einführen. Und schließlich liegen noch die Baupläne der Kathedrale bei, ebenfalls sehr schön und stilgerecht. Mit einem dürren Satz: Hier wartet ein stimmungsvoller Kirchen-Krimi mit einer Extraportion Spielspaß – besonders für Abenteurer, die mit der englischen Sprache auf Kriegsfuß stehen, ein absolutes Muß!



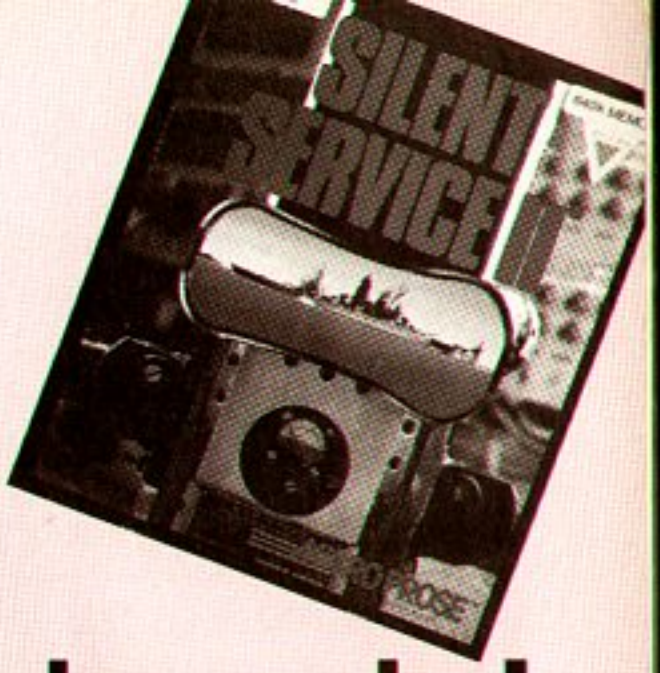
Die Kathedrale

Grafik:	68%
Sound:	34%
Handhabung:	87%
Spielidee:	88%
Dauerspaß:	87%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	87%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 100,– DM
Hersteller: Software 2000
Genre: Abenteuer

Spezialität: Vier Disketten, kein Kopierschutz, aber ohne Anleitung unlösbar, Saveoption. Für 15,– DM liefert der Hersteller ein Hint-Book.

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE



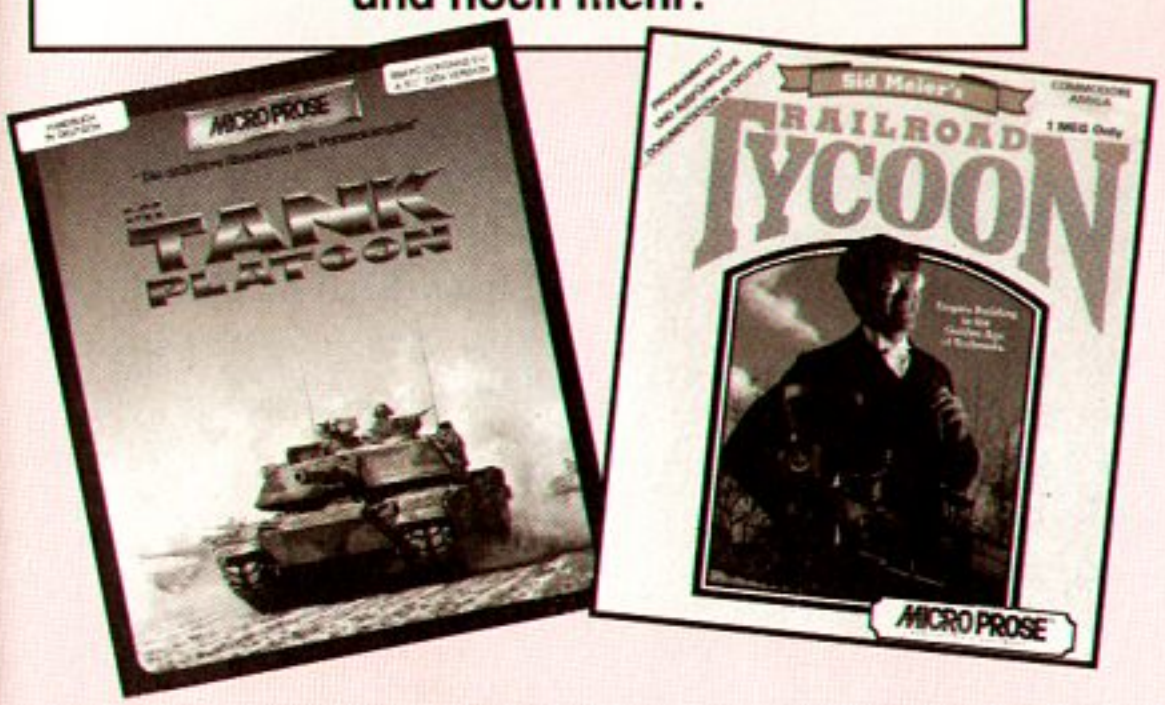
Das darf doch nicht wahr sein!

Die Microprose Sommer-Aktion ist fast zu gut, um wahr zu sein. Und trotzdem stimmt's: In ausgewählten Software-Fachgeschäften verteilt Microprose in diesem Sommer viele tausend Werbegeschenke ganz kostenlos! Solange der Vorrat reicht!

Also, Nichts wie hin!

- ***Microprose Kugelschreiber***
- ***Microprose T-Shirts***
- ***Microprose Sonnenbrillen***
- ***Microprose Taschen***
- ***Microprose Poster***

und noch mehr!



In den Geschäften, in denen diese kostenlosen Artikel bereitliegen, können Sie alle Spiele von MICROPROSE ausgiebig testen!

Kein Kaufzwang! Solange Vorrat reicht!

Achten Sie auf dieses Zeichen!

United Software
EIN UNTERNEHMEN DER GRUPPE

Manchester United Europe

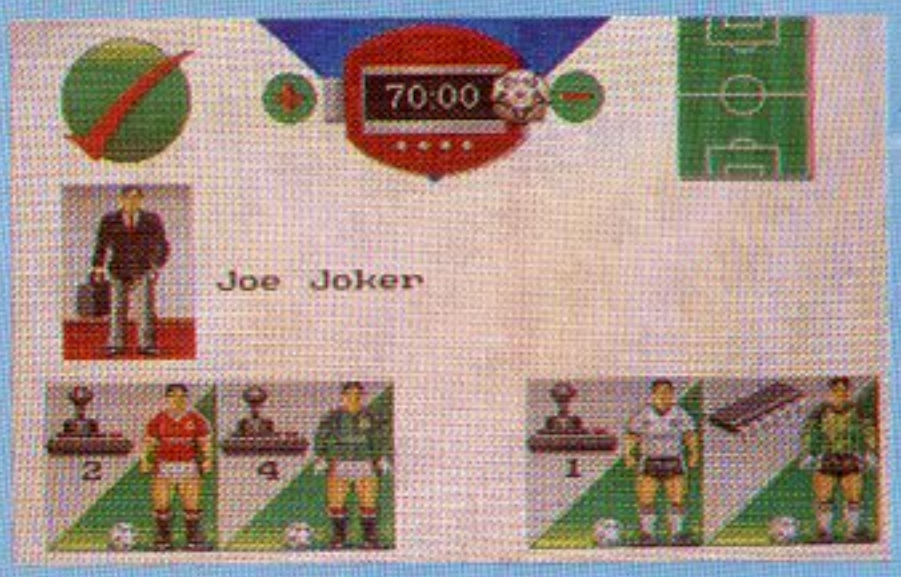
Der Vorläufer dieses Spiels hat geschafft, wovon die meisten Fußballsimulationen nur träumen können: Er brachte „Kick Off", den Meister aller Klassen, ernsthaft in Bedrängnis. Dann kam „Kick Off 2" und sorgte wieder für klare Verhältnisse – bis jetzt?

Der Amiga Joker meint: Manchester United Europe gebührt ein Platz auf der Ehrentribüne für Fußballsimulationen!

Weit über 100.000 Exemplare von „Manchester United" sind bereits über den Ladentisch gewandert, was sicher nicht zuletzt daran liegt, daß es als einziges Soccer-Game einen Action- und gleichzeitig einen vollwertigen Managerteil bieten kann. Beim Nachfolger ist man jedoch von diesem Rezept wieder abgerückt und hat den Schwerpunkt voll auf den Rasen verlagert. Alles, was noch an Strategie übriggeblieben ist, ist die Möglichkeit, unter verschiedenen Aufstellungen zu wählen...

Manchester United Europe hat alle nur denkbaren Cup-Ausscheidungen im Angebot, vom UEFA Cup bis hin zu Exoten wie dem (hier erstmals simulierten) Europa Super Cup. Und wer einen dieser praktischen Vier-Spieler-Adapter besitzt, kann ihn jetzt ebenfalls verwenden – zwei Leute dürfen auf dem Feld rumflitzen, die anderen beiden stehen im Tor. Die übrigen Optionen sind allerdings nicht besonders ergiebig: Man kann die Spielzeit zwischen 4 und 90 Minuten Echtzeit einstellen, den Namen des Managers ändern und die Spielerstatistik beäugen (erzielte Tore, gelbe/rote Karten, Fouls, etc.).

Sobald jedoch der Anpfiff ertönt, ist die dürftige Auswahl vergeben und vergessen – auf dem Rasen gibt's nun wirklich alles, was Fußballerherzen höher schlagen läßt! Besonders die super animierte Grafik ist ein Genuß, und weil der komplette Bildschirm ausgenützt wird, ist das Spielfeld so übersichtlich geraten, daß man den weggefallenen „Radarschirm" überhaupt nicht vermißt. Außerdem sind tausenderlei kleine Details vorhanden, beispielsweise Kopfbälle, die Ersatzspieler laufen sich vor dem Einwechseln am Spielfeldrand warm, alle 250 (!) Mannschaften haben ihr eigenes Emblem, die jederzeit erhältliche Zeitlupenwiederholung ist abspeicherbar, und die Einwurf- bzw. Ekkentechnik wurde mit Hilfe eines frei plazierbaren Cursors sogar deutlich besser gelöst als bei „Kick Off 2" – hätte man Fallrückzieher auch noch eingebaut, wäre die Sportschau im ARD schon fast überflüssig...



Der Sound ist ebenfalls prächtig, die Zuschauer im Stadion gehen richtig mit; bloß die Musik ist etwas düdelig, aber die muß man sich während des Spiels ja nicht anhören. Auch die Steuerung verdient Lob, denn einerseits kommen Anfänger gut zurecht, während Fortgeschrittene richtig zaubern dürfen. Daß es unterm Strich doch (wieder) nicht ganz reichen wird, um „Kick Off" die Butter vom Brot zu stehlen, liegt am dürftigen Optionsangebot, dem leichten Ruckeln bei der Grafik und dem Umstand, daß es nur einen Platz und keine unterschiedlichen Witterungsverhältnisse gibt. Trotzdem ist Manchester United Europe ein wirklich gelungenes Fußball-Vergnügen – so sicher, wie der Ball rund ist! (mm)

Manchester United Europe

Grafik:	81%
Sound:	69%
Handhabung:	80%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	83%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	82%

Variabel
Preis: ca. 74,– DM
Hersteller: Krisalis
Genre: Sport

Spezialität: Komplett in deutsch, mehr Features bei 1MB, Spielstände auf Extradisk speicherbar.

Hunter

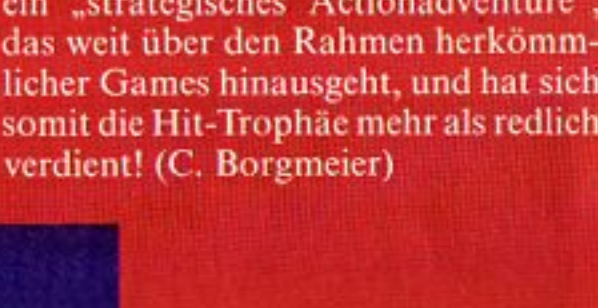
Das ist mal ein spannender Job: gegnerische Aktivitäten ausspionieren, feindliche Generäle erlegen und zwischendurch ein paar Öltanks in die Luft jagen – Topagent einer militärischen Spezialeinheit müßte man sein! Läßt sich machen . . .

Der Amiga Joker meint:
Hunter ist mehr als nur ein Spiel – ein Erlebnis!

Ausgestattet mit perfekten Kenntnissen in Informationsbeschaffung, Sabotage und Sprengstofftechnik darf der Held von Activisions aufwendigem Actionadventure eine Reihe unterschiedlich schwerer Geheimmissionen absolvieren. Schließlich hält der Feind eine strategisch wichtige Inselgruppe besetzt, was unser Brötchengeber gar nicht gerne sieht!

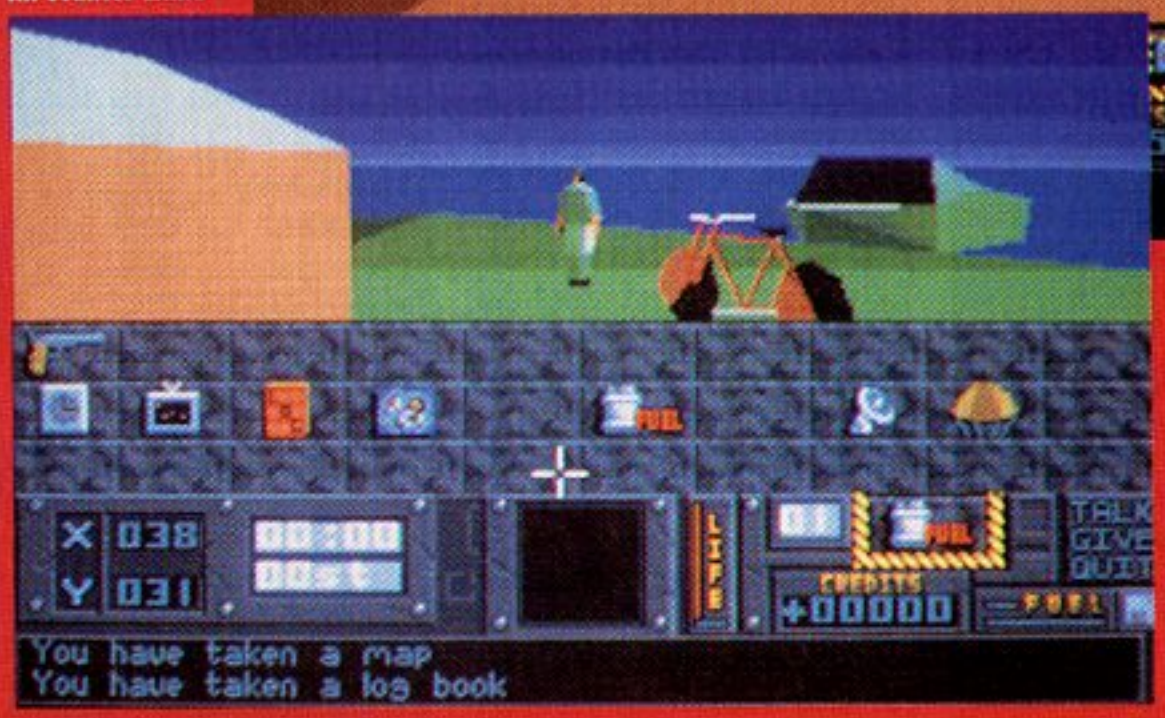
Der Arbeitstag beginnt, indem man sich einen der zahlreichen Aufträge herauspickt; davon gibt's grundsätzlich drei Sorten: die eher strategischen, die actionreichen und die ganz knüppelharten (Strategie & Action im Doppelpack, gewissermaßen). Von Natur aus vorsichtig, entscheiden wir uns erstmal für eine leichtere Übung, beispielsweise die Sprengung eines bestimmten Öltanks. Nach einer genauen Einweisung geht's auch schon ans Eingemachte – binnen 13 Stunden muß man die Ausrüstung zusammenbekommen, zu der betreffenden Insel reisen, störende Wachen beseitigen, den Tank mit einer Handgranate hochgehen lassen und schließlich rechtzeitig ins Hauptquartier zurückkehren. Wenn das einfach ist, wie sehen dann die schweren Aufgaben aus?! Na, jedenfalls so, daß man etwas mehr Zeit für ihre Erledigung bekommt . . .

Damit das Agentenleben auch in der Praxis so spannend ist, wie es sich in der Theorie anhört, haben die Programmierer für Hunter eine komplexe Abenteuerwelt auf die Beine gestellt: Die 3D-Insellandschaften bestehen aus Bergen, Bäumen und Flüssen, man kann sich mit der örtlichen Bevölkerung unterhalten, und in den sehr abwechslungsreich gestalteten Gebäuden findet man Landkarten, Pistolen und Waschmaschinen. Zum Vorwärtskommen stehen (unter anderem!) Schnellboote, Lkws, Jeeps, Hubschrauber, Fahrräder und sogar Surfbretter zur Verfügung, man kann im haiverseuchten Meer schwimmen, mit dem Fallschirm aus Flugzeugen hüpfen, in den (Waffen-) Geschäften einkaufen und schier unzählige Gegenstände aufsammeln und benutzen – 007 würde bei diesen Arbeitsbedingungen glatt vor Neid erblassen!



Nicht nur was die spielerischen Möglichkeiten angeht, auch optisch ist Hunter eine Klasse für sich: Die 3D-Polygongrafik ist trotz ihres Detailreichtums (selbstverständlich mit Tag- und Nachtwechsel!) unheimlich schnell, besonders die Zoom-Effekte kommen gut rüber. Titelmusik und Sound-FX sind zwar an sich nur Mittelmaß, es gibt aber erstaunlich viele verschiedene Geräusche, und sie passen auch immer perfekt zur Handlung. Die Steuerung per Maus oder mit dem Stick klappt einwandfrei – hier gibt's einfach nichts zu meckern. Hunter ist ein „strategisches Actionadventure", das weit über den Rahmen herkömmlicher Games hinausgeht, und hat sich somit die Hit-Trophäe mehr als redlich verdient! (C. Borgmeier)

Unterwegs im Hunter-Land



Hunter

Grafik:	90%
Sound:	69%
Handhabung:	84%
Spielidee:	83%
Dauerspaß:	90%
Preis/Leistung:	85%
Red. Urteil:	89%

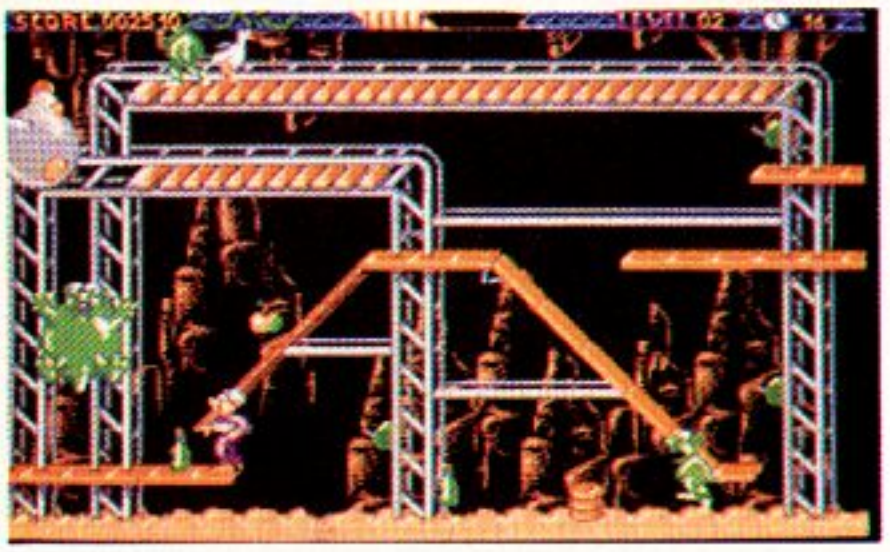
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Activision
Genre: Abenteuer

Spezialität: Deutsche Anleitung, Spielstände speicherbar.

MONSTER BUSINESS

Der Amiga Joker meint:
Monster Business ist der neue Spaßmacher unter den Plattformgames!

Marc Rosocha haben wir Hämmer wie „Chambers of Shaolin" oder „Wings of Death" zu verdanken – jetzt hat Thalions früherer Starprogrammierer sein eigenes Softwarehaus aufgemacht: Eclipse. Das Erstlingswerk ist ein stark plattformhaltiges Geschicklichkeitsgame, und zwar gleich ein richtig gutes!



Was haben spleenige Affen, mutierte Vögel und spukkende Monster gemeinsam? Ganz einfach, sie turnen alle auf den Baugerüsten von Mr. Bob herum! Der Unternehmer ist deshalb schon ganz verzweifelt und bittet in seiner Not den Superhelden Leroy um Hilfe. Leroy weiß zwar, daß jede Berührung mit den Viechern tödlich ist, aber wozu ist er ein Superheld?
Anfangs gestaltet sich die Monsterjagd recht einfach, aber später umfassen die Baustellen dann mehrere Screens, und die Gegner flitzen immer flinker über die Plattformen, Leitern, Rutschen und Rampen. Um die Biester ins Jenseits zu befördern, werden sie zunächst harpuniert, dann drückt man den Feuerknopf mehrmals hintereinander: dadurch werden sie aufgepumpt und entschweben mit geblähten Bäuchen Richtung Bildschirm-Himmel! Besonders nett ist es, einen derart aufgeblasenen Gegner anzurempeln – er fliegt dann seitwärts und erledigt dabei alle im Weg stehenden Kollegen.
Unter Zeitdruck Plattform-Feinde killen und Bonusgegenstände aufsammeln, mag zwar nicht sonderlich originell sein, trotzdem überzeugt Monster Business auf der ganzen Linie: Putzig animierte Gegner, flotte Musikstücke, eine präzise Steuerung – was will man mehr? Einen Zwei-Spieler-Simultanmodus vielleicht, denn der fehlt hier leider...
(C. Borgmeier)

Monster Business

Grafik:	70%
Sound:	77%
Handhabung:	72%
Spielidee:	66%
Dauerspaß:	75%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	74%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Eclipse
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Zwei-Spieler-Modus (hintereinander), Highscores werden gesaved.

CADAVER THE PAYOFF

Der Amiga Joker meint:
The Payoff ist ein absolutes Muß für alle Cadaver-Fans!

SOS an alle Fans von Karadoc – der kleine Kampfzwerg sitzt schon wieder mächtig in der Patsche! Diesmal hat es ihn sogar besonders böse erwischt, an seinem neuesten Abenteuer dürften selbst Experten lange zu kauen haben...

Soviel Pech kann eigentlich nur der Held eines Computerspiels haben: Da hat er sich nun unter Einsatz seines Lebens durch dieses teuflische Schloß gekämpft, und was ist der Dank? Als er zum Abkassieren kommen will, sind die Leute, die ihm vollmundig eine fette Belohnung versprochen hatten, einfach verschwunden! Aber Karadoc ist Kummer gewohnt, also begibt er sich unverdrossen zurück nach Wulfheim und packt die nächsten vier Level an. Weil, zu tun gibt's hier wahrlich genug: Die Rätsel sind so gut, daß man sich alle Haare einzeln ausraufen könnte, die Monster dermaßen grimmig, daß unser Zwerg froh sein kann, daß es auch ein paar neue Zaubertränke und -sprüche gibt – tja, und überhaupt stirbt es sich sehr schnell in Wulfheim und Umgebung!
Sound und Steuerung sind zwar mehr oder weniger gleich geblieben, aber ansonsten ist The Payoff alles andere als nur der Neuaufguß eines alten Spiels. Die Story ist noch besser als beim ersten Mal, die isometrische 3D-Grafik hat ebenfalls zugelegt, und trotz der etwas geringeren Zahl von Räumen ist das Game insgesamt auch komplexer und actionreicher geworden. Nur eines ist es garantiert nicht – einfach! Wer Cadaver gespielt und gemocht hat, wird die Zusatzdisk eh als Pflichtkauf ansehen, und für alle anderen gibt's jetzt einen Grund mehr, sich dieses Meisterwerk der Bitmap Brothers anzuschaffen! (mm)

Cadaver – The Payoff

Grafik:	86%
Sound:	70%
Handhabung:	77%
Spielidee:	90%
Dauerspaß:	89%
Preis/Leistung:	91%
Red. Urteil:	90%

Für Experten
Preis: ca. 45,– DM
Hersteller: Renegade
Genre: Abenteuer

Spezialität: Deutsche Anleitung, nur zusammen mit dem Hauptspiel lauffähig.

Auch in AMIGA-Software-megastark!

AMIGA-SOFTWARE

3D Construction Kit dt.	129,00	Lemmings	65,00	Stellar 7	59,00
Antares	69,00	Life & Death	85,00	Stormball	59,00
Bane of the Cosmic Forge	89,00	Merchant Colony	69,00	Super Monaco GP	59,00
Brat	59,00	Midwinter II	75,00	SWIV (Silkworm 2)	59,00
Chuck Rock	59,00	Moonbase	85,00	Toki	59,00
Eye of the Beholder	75,00	PGA Tour Golf	59,00	Turrican 2	59,00
F-15 Strike Eagle II	85,00	Power Up	75,00	Warlords	59,00
Fantasy World Dizzy	19,00	Railroad Tycoon	85,00	Wonderland	75,00
Flight of Intruder	75,00	Secret of Monkey Island dt.	75,00		
Gods	65,00	Shadow Dancer	59,00	512 Kbyte Speicher-	
Gunboat	75,00	Sim Arch 1	39,00	erweiterung + Uhr	99,00
Hero Quest	59,00	Sim Arch 2	39,00		
High Energy	69,00	Sim City Populous	75,00	u.v.m.	
J.K. Squash	69,00	Speedball 2	65,00		
Jonathan	79,00	Spirit of Adventures	69,00		

Wir führen natürlich auch alles für MS-DOS, Game Boy, Sega, PC-Engine, NES und Super Famicom.

ECS Vertriebs GmbH

...ist megastark!

ECS München
Rosenheimer Str. 92a
8000 München 80
Tel.: 089-448 93 89
Fax: 089-48 37 57
Laden u. Versandzentrale

ECS Frankfurt
Taunusstr. 52-60
6000 Frankfurt 1
Laden

ECS Stuttgart
König-Karl-Str. 69
7000 Stuttgart/Bad Cannstatt
Tel.: 07 11-55 66 01
Laden

ECS Bremen
Birkenstr. 44/Hillmannplatz
2800 Bremen 1
Tel.: 04 21-30 23 45
Laden

---

bits + bytes SOFTWARE

Amiga 500 Festplatte
52 Quantum SCSI II
1198,- DM

Deluxe Sound
228,- DM

2. Laufwerk 3.5"
durchgef. Bus
179,- DM

Reismaus 89,- DM
Hi-Res Maus
280 dpi 99,- DM

Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 99,- DM

Speichererweiterung
für A2000 2 MB/8 MB
ab 398,- DM

Fate-Gates of Dawn	89,90
Cadaver-Levels	44,90
Phantasie Edition.	89,90
3D-Soccer	72,90
Logical	62,90
Prehistoric	72,90
Toki	72,90
Spirit of Adventure	79,90
F-15 Strike Eagle 2	99,90
Sega Mega Drive	ab 319,00
Lynx	ab 199,00
Game Boy	159,00

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal Bits + Bytes finden Sie in...
5900 Siegen, Am Bahnhof 35
5240 Betzdorf, Bismarckstr.2
24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 • Fax.: (02 71) 5 66 17

*** * * EISHOCKEY-MANAGER * * ***

POWERPLAY, für alle AMIGAS!

Eines der spielstärksten und realistischsten Sport-Manager-Spiele aller Zeiten, mit allen nur erdenklichen Möglichkeiten:
- 1 - 2 Spieler Modus
- Original Teams und Spielernamen!
- animierte Spielsequenz • z. T. Digit. Grafiken
- Editor zur Änderung ALLER Team- und Spielernamen (mehr als 600!)
- Riesen-Statistiken und Spielerwettbewerbe (Torjäger, Scorer u.s.w.)
- Transfers in allen 3 Ligen mit ALLEN Spielern möglich.
- Werbeverträge • verzinste Bankkredite
- Besuche im Trainingslager
- Stadionausbau - Eintrittspreise festlegen
- volle Maussteuerung
  und...und...und...
- Kompl. in dt. + Anl. für **NUR 39,-- DM**

*** * * FUSSBALL - MANAGER * * ***

THE FINAL

Für alle AMIGAS, mit durchweg positiven Kritiken und allen Extras wie:
- 1 - 4 Bundesliga
- DFB-Pokalspiele und Spiele in allen 3 Europacup-Wettbewerben
- Spieler-Editor
- Stadionausbau - Eintrittspreise festlegen
- Besuche im Trainingslager
- Spieler- und Trainertransfers
- Spieler- u. Teamstatistiken - Spielerprämien
- Digisound und Bilder • u. v. m.
- Kompl. in dt. + Anl. zum SUPERPREIS von **NUR 19,-- DM**

Versandkosten pro Bestellung 4,- DM (Nachnahme 6,- DM)
Beide Spiele sind zu bestellen bei:
Jo Seitz, Altenstädterstr. 14, 6361 Niddatal 4
• Tel.: 0 61 87/2 64 98 •

Also unsereiner kriegt ja Geld dafür, daß er sich Ausgabe für Ausgabe eine dumme Einleitung für die Mailbox einfallen läßt – aber wer zahlt Euch etwas, damit Ihr den Blödsinn auch lest? Niemand, eben! Kommen wir daher übergangslos zu Euren Zuschriften . . .

Verrat?!

Joker, ich schreibe Dir diesen Brief, um Dir meine immerwährende Leserschaft aufzukündigen. Warum? Das will ich Dir sagen, Du Null, Du Garnichts, Du Verräter: Du hast uns alle, Deine Leser, verkauft! Ist Dir ein Licht aufgegangen? Du, der Du uns Amigianer besch . . . und betrogen hast, willst nun PC-Games und Konsolen in Dein Blatt aufnehmen und Asyl geben?! Ich weiß, daß Du PCs besitzt (gib's endlich zu!), aber daß Du sie nun auch noch testen willst (vierteilen müßte man Dich!), schlägt dem Faß den Boden aus! Oder warum in aller Welt brauchst Du sonst jemanden, der sich mit PC-Spielen auskennt, hä?? (AJ 5/91, Seite 55 unten) Ich jedenfalls habe mir aus Protest schon ein Haus in Tiefenbach gekauft und bereits 524 Unterschriften gegen Dich gesammelt, ätsch! Noch sind wir wenige, doch bald, bald . . .
beschwert sich bitter Black Star of Black Hole, Manuel Cavallaro

Du kannst ruhig wieder einen Gang zurückschalten: Der Amiga Joker ist und bleibt ausschließlich für Amigianer! Allerdings dürfte auch Dir schon aufgefallen sein, daß in jüngster Zeit immer mehr gute Games zuerst für den PC erscheinen – deshalb und aus 1248 anderen Gründen wird es ab Herbst alle zwei Monate ZUSÄTZLICH den PC JOKER geben (außerdem kommt im November unser lang erwartetes Sonderheft „Rollenspiele"!). Statt Deine immerwährende Leserschaft aufzukündigen, solltest Du sie also lieber auf den PC Joker ausdehnen – besser informiert als mit diesen beiden Magazinen wird man kaum noch sein können . .

Tatsachenbericht

Da gehe ich ganz unschuldig an einem Kiosk vorbei und schau mit gelangweiltem Blick die Regale durch. Plötzlich sehe ich sie . . . ja sie . . . SIE!!!! Die Zeitschrift aller Zeitschriften! Ich fange an zu keuchen und zu hecheln und renne auf SIE zu. Nun liegt sie vor mir – Schweiß rinnt mir über die Stirn – die unvergleichliche, unbeschreibliche . . . Mickey Maus. Zufrieden und beruhigt gehe ich nach Hause. Achja, so nebenbei habe ich mir auch den Joker gekauft, aber nur wegen dem Brork-Comic . . .
Nun noch schnell mein Problem: Könnt Ihr mir die Adresse von Florian Römer geben? Ich bräuchte sie wegen der Obitus-Karten, die er Euch geschickt hat.
schreibt uns Mister Mehlstäubler aus München

Da würde sich eine Retourkutsche wie „wir schauen gerade mit gelangweiltem Blick die Leserbriefe durch, als plötzlich . . ." natürlich geradezu anbieten – aber nix da. Es gibt Schlimmeres als Mickey Maus zu lesen, beispielsweise die Magazine der Konkurrenz!
Die Adressen anderer Leser dürfen wir aus Gründen des Datenschutzes nicht herausgeben, aber Mickey wohnt in Entenhausen. Ob er von „Obitus" 'ne Ahnung hat, wissen wir allerdings nicht so genau – schreib Dein Problem doch einfach ans Know How, wir helfen Dir dann gerne weiter.

Lemmingsfieber

Gleich vorweg ein überdrüber-mega-ultra-hammerhartes Superlob, Ihr seid wirklich schnell wie der Wind und habt eindeutig die aktuellsten Tests im Land. Allerdings hat mich da eine Aktion von Euch etwas in Verwunderung versetzt. Da inseriert Ihr, daß Ihr einen jungen dynamischen Redakteur aus dem Bereich PC-Spiele sucht. Nichts gegen jung und dynamisch, aber warum PC-Spiele? Wollt Ihr den Amiga verlassen, einen Joker für alle Computer und Konsolen herausbringen? Bitte, bitte, laßt den Joker den Amiga-Freaks. Sollen sich die anderen Systeme an anderen Magazinen erfreuen.
Übrigens habe ich das Ei des Kolumbus entdeckt – kurz und gut, ich weiß, was SWIV heißt. Es bedeutet nämlich nicht Silkworm IV, sondern Silkworm In Vertical. Im Gegensatz zu Silkworm hat SWIV nämlich vertikales Scrolling, und da haben die Programmierer einfach gleich die Abkürzung des Arbeitstitels genommen. Dieser Detektivdienst meinerseits ist übrigens gratis! Noch eine Idee: Wie wäre es, wenn Ihr den Lemmings-Boom ausnützt und schnell mit Psygnosis einen Vertrag aushandelt, der es Euch ermöglicht, einen Lemmings-Comic zu drucken? Frei nach dem Motto: Joker meets Lemmings . . .
schlägt uns Theo Belschan aus Thaling vor

Lemmings? Lemmings??! Sind das nicht die putzigen Selbstmörder vom Vorjahr? Will sagen: Dein Vorschlag ist nicht übel, kommt aber leider doch schon ein bißchen spät, oder? Das Geheimnis von PC-Island haben wir schon weiter oben aufgeklärt, bleibt nur noch, uns für Deine Gratis-Spürnase zu bedanken. Apropos, Sherlock: Oskar ist in letzter Zeit ein bißchen übellaunig – vielleicht könnte ein Meisterdetektiv wie Du herausfinden, woran's liegt?

Lemmingszucht

1. Ganz konkret: Was findet Ihr an Brigitta eigentlich so süß? Das Mädel ist doch (pott-)häßlich! Auch auf die Gefahr hin, mich unbeliebt zu machen, aber ich glaube, wenn man dauernd Komplimente bekommt, ist man doch froh, mal das Gegenteil zu hören. Oder etwa nicht??
2. Ich finde Lemmings voll geil. Nun weiß ich auch, daß es die Viecher wirklich gibt, ich konnte in meinem Lexikon allerdings nichts darüber finden. Also meine Bitte: Könntet Ihr nicht ein paar Infos über die Dinger bringen? Mich würde z.B. interessieren, ob man die irgendwo als Haustier kaufen kann, und ob man sie ohne Quälerei im Käfig halten kann. Ich hätte da noch einen Hamsterkäfig, der Hamster ist in einem Maniac Mansion-Wahnsinnsanfall in die Micro geflogen und kam da lebend nicht mehr raus!
3. Sollte Brigitta diesen Brief beantworten müssen, nehme ich Punkt 1 teilweise zurück

meldet sich Carsten Riggelsen aus Norderstedt zu Wort

Brigitta redet nicht mehr mit Dir, so froh war sie, endlich mal das Gegenteil von einem Kompliment zu hören – Du braucht also nichts zurücknehmen, gut, was? Bezüglich der Lemmings haben wir extra für Dich unser 248-bändiges Lexikon konsultiert, demnach handelt es sich bei den Viechern um „hamsterähnliche Wühlmäuse" die sich mit Begeisterung vermehren, dann infolge von Nahrungsknappheit auf Massenwanderschaft gehen und unterwegs in großer Zahl ums Leben kommen. Leider: Kein Wort darüber, ob die Tierchen microwellentauglich sind...

Gemischtes Doppel

1. Wißt Ihr, wie Ihr Euch noch verbessern könnt? Nein?!? Ich auch nicht, also gleich weiter im Text.
2. Da fällt mir doch etwas ein (sorry): Ihr könntet doch mal Spiele-Magazine (z.B. Amiga-Fun) testen! Quick & Silva war nämlich ein tolles Spiel!
3. Zu AJ 7/91: Wie wäre es, wenn Doppelausgaben auch wie Doppelausgaben aussehen? Also doppelt so dick?!! Und warum nennt Ihr AJ 7/91 nicht 6/91? Ich meine, es kann doch keine Nummer 7 geben, wenn Nr. 6 nicht existiert!
4. Wenn das stimmt, was Michael da im Editorial 7/91 (bzw. 6/91) schreibt, dann kommt es ja nur auf die Masse an. Nach einer langwierigen Rechnung habe ich herausgefunden (ich weiß zwar auch nicht wie, aber ich habe es eben herausgefunden), daß, wenn Ihr monatlich 1.440.000 Exemplare druckt, eines nur noch DM 3,50 kosten würde. Und wenn's weniger kostet, werden auch mehr verkauft – so ist allen geholfen (Vorschlag ohne Gewähr).
5. Ich möchte keinen Dauerlutscher, lieber eine Tafel Schokolade!

teilt uns Jörg Neubauer aus Fürth mit

Tja nun, die Doppelausgaben sind zwar nicht doppelt so dick, dafür aber doppelt so lange erhältlich – is' das etwa nix? Das mit den Nummern siehst Du völlig verkehrt: Es ist doch vielmehr so, daß es, wenn es schon keine Nummer 6 gibt, doch wenigstens eine Nummer 7 geben muß, sonst gibt es nämlich gar keine mehr, gell. In Wahrheit handelt es sich bei der Nummerierung aber ganz einfach um eine Vorschrift des Vertriebs. Deine Kostenrechnung hingegen geht voll auf, sag uns einfach, wohin wir Dir Deine Million Exemplare schicken dürfen bzw. wann Du zu zahlen gedenkst, und schon kostet das Teil nur noch dreifuffzig. Damit ist dann wirklich allen geholfen! Und weil wir gerade beim Helfen sind: Schokolade kannste Dir abschminken, aber eine große Marktübersicht der Disketten-Magazine ist für's nächste Heft geplant.

Oft kopiert, nie erreicht

Ich nehme an, Ihr informiert Euch auch über Eure Konkurrenz, oder etwa nicht? Wenn ja, dann habt Ihr sicher auch schon das Schundblatt namens Spielzeit (Name geändert) entdeckt. Ich habe es mir einmal wegen des unglaublich günstigen Preises von 1 Mark gekauft. Viel kann man dafür ja nicht erwarten, aber als ich das Heft aufschlage, was müssen meine entzündeten Augen da sehen? Erst dachte ich, ich hätte eine Sparausgabe des Jokers vor mir! Das Bewertungssystem besteht aus (allerdings nur drei) Froschgrimassen – die Leute haben ja bestimmt noch nie (NIE) Euer Bewertungssystem gesehen, nein, bestimmt noch nicht. Und wenn man weiterblättert, kommt es noch schlimmer: Die waren von Euren Rubriken so begeistert, daß sie sie gleich übernommen haben. Was meint

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

... daß es ganz schnell gehen kann, bis Ihr Herz für China schlägt?
Hong Kong 1930: Sie ist die Tochter eines amerikanischen Großgrundbesitzers und zum Tode verurteilt irgendwo in den Bergen Zentralchinas.
Er ist ein Bruchpilot, ein Abenteurer, und er hat nur drei Tage Zeit, sie zu retten.
Ihr Begleiter auf dem Weg in die Freiheit ist ein geheimnisvoller, listiger Meister aus einem fernen Land.

In **HEART OF CHINA** überqueren Sie den Himalaya, Sie sind Gast im berühmten Orient-Express, und Sie sind Teil eines Adventures, dessen Spielidee Sie ebenso faszinieren wird wie die technische Umsetzung mit VGA-Grafiken und Roland-Sound-Karte.

... daß es gar nicht so leicht ist, immer mit beiden Beinen fest auf dem Boden zu stehen? Schon gar nicht, wenn man als Raumfahrer einen ganzen Planeten samt unterirdischem Höhlensystem erkunden soll wie bei **EXILE,** dem brandneuen Action-Adventure-Spiel von Audiogenic.
Hier ist nicht nur Geschicklichkeit, sondern auch ein heller Kopf gefragt. Denn neben den Gesetzen der Schwerkraft gilt es, auch angriffslustige Vögel, Granaten, radioaktive Kristalle und vieles mehr zu überwinden.
Intelligente Soundeffekte und eine fantastische Simulation sorgen für ein Höchstmaß an packender Unterhaltung. Außerdem bietet Exile für alle, die den Planeten nicht am Stück erforschen wollen, die Möglichkeit, den Spielstand jederzeit zu speichern.

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?
Unsere Serviceline beantwortet sie:
Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit:

Alle BOMICO -Spiele haben eine deutsche Anleitung

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

Computersoftware

Steffen Müller, Richthofenstr. 159, **8933 Lagerlechfeld**
Tel: 082 32 / 64 09 **Fax: 0 82 32 / 85 77**

TITEL	AMIGA	ATARI
3D Konstruktion Kit + Video kpl. dt.	115,00	115,00
688 Attack Sup dt.	60,00	
A-10 Tank Killer 1 MB	77,00	
Action Stations	57,50	
ADV Destroyer Simulator dt.	72,50	
Air Supply dt.	42,50	42,50
Amazing Spiderman dt.	57,50	57,50
Anarchy dt.	48,50	48,50
Antares kpl. dt.	59,90	
Armour Geddon dt.	58,00	58,00
B.A.T. kpl. dt.	75,00	88,00
Back to the Future 2 dt.	58,50	58,50
Back to the Future 3 dt.	59,50	59,50
Badlands dt.	56,00	56,00
Bandit Kings of China dt.	78,50	
Bane of the Cosmic Forge	69,50	
Bards Tale 3 dt.	59,50	
Battle Command dt.	58,00	58,00
Battle Hawks 1942	59,50	59,50
Battle Master dt.	66,00	66,00
Battle Storm dt.	59,50	59,50
Betrayal dt.	69,50	69,50
Big Business dt.	54,50	54,50
Billy the Kid dt.	59,50	59,50
Blitzkrieg Ardennen 1 MB	74,50	
Blitzkrieg May 1940	60,00	
Blue Max dt. 1 MB	69,50	69,50
Börsenfieber kpl. dt.	59,00	59,00
Brat dt.	58,50	58,50
Buck Rogers kpl. dt.	79,50	
Bundesliga Manager dt.	53,50	53,50
Cadaver kpl. dt.	64,00	64,00
Cardinal of Kremlin dt.	59,50	
Carthage dt.	59,50	
Cash kpl. dt.	58,50	58,50
Castle Master kpl. dt.	58,00	58,00
Centurion Defender of Rome dt.	58,50	58,50
Champion of the Raj dt.	64,00	64,00
Chaos Strikes Back 1 MB kpl. dt.	57,00	59,50
Charge of Light Brigade	67,50	67,50
Chuck Rock dt.	59,00	59,00
Chuck Yeager 2.0 dt.	62,00	62,00
Codename Iceman	88,00	88,00
Coin op Hits 2 (5 Sp.) dt.	69,50	69,50
Conflict Middle East	67,50	
Conquest of Camelot	79,00	79,00
Corporation dt.	59,50	59,50
Crime Does Not Pay dt.	59,50	59,50
Crown dt.	66,00	66,00
Crystals of Arborea dt.	59,50	59,50
Cybercon III dt.	59,50	59,50
Damocles dt.	56,00	56,00
Das Boot dt. 1 MB	69,50	69,50
Dick Tracy dt.	59,50	59,50
Domination dt.	56,00	56,00
Drachen von Laas kpl. dt.	59,50	59,50
Dragonflight kpl. dt.	69,50	69,50
Dragon's Breath dt.	69,50	69,50
Duck Tales dt.	59,90	59,90
Dungeon Master 1 MB kpl. dt.	59,50	59,50
Dyter 07 dt.	49,90	49,90
Edition Nr. 1 (2 Sp.) kpl. dt.	67,00	
Elvira kpl. dt.	69,00	69,00
Emlyn Hughes Soccer dt.	56,50	56,50
Eye of the Beholder	69,50	
F-15 Strike Eagle II dt.	74,50	74,50
F-16 Combat Pilot dt.	64,00	64,00
F-16 Falcon dt.	69,50	62,50
F-19 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00
Fatal Heritage kpl. dt.	67,00	67,00
Flight of the Intruder dt.	69,50	69,50
Flight Simulator II dt.	88,00	88,00
Flimbos Quest dt.	46,50	46,50
Full Metal Planet dt.	64,50	64,50
Future Wars	58,00	58,00
Ghost Battle dt.	62,50	62,50
Gods dt.	58,00	58,00
Great Courts II kpl. dt.	64,00	64,00
Gunboat	59,50	
Hill Street Blues kpl. dt.	59,50	59,50
Immortal dt.	59,50	59,50
Indianapolis 500 dt.	58,50	
International Ice Hockey dt.	58,00	58,00
It came from the Desert dt. 1 MB	69,80	
James Pond Unterw. Agent dt.	57,50	57,50
Kaiser dt.	92,50	92,50
Kenji dt.	59,00	59,00
Kick off 2 dt.	53,50	53,50
Killing Game Show dt.	56,50	56,50
Klax dt.	46,00	46,00
Legend of Faerghail kpl. dt.	69,50	69,50
Leisure Suit Larry 1, 2, 3	119,00	119,00
Leisure Suit Larry 3 kpl. dt.	84,50	84,50
Lemmings dt.	57,00	57,00
Lin Wu's Challenge kpl. dt.	52,00	52,00
Loom kpl. dt.	69,50	69,50
Lords of Doom kpl. dt.	59,50	59,50
Lords of War	54,50	
Lost Patrol kpl. dt.	57,00	57,00
Lotus Esprit Turbo dt.	59,50	59,50
M-1 Tank Platoon dt.	67,00	67,00
M.U.D.S. kpl. dt.	64,00	64,00
Maniac Mansion kpl. dt.	64,00	64,00
Maupiti Island kpl. dt.	59,50	59,50
Megatraveller kpl. dt.	64,00	64,00
Merchant Colonie kpl. dt.	69,50	69,50
Metall Masters dt.	59,50	59,50
Midwinter kpl. dt.	61,50	61,50
Midnight Resistance dt.	57,00	57,00
Midwinter 2 kpl. dt.	76,00	76,00
MIG-29 Fulcrum dt.	77,00	77,00
Might & Magic 2	69,50	
Monkey Island kpl. dt.	69,50	69,50
Monster Pack (3 Sp.) dt.	59,50	59,50
Murder dt.	61,50	61,50
Nam „Vietnam" kpl. dt.	67,50	67,50
Napoleon kpl. dt.	52,00	
Narc dt.	56,00	56,00
Navy Seals dt.	58,00	58,00
Oil Imperium kpl. dt.	54,50	54,50
Omnicron Conspiracy kpl. dt.	61,00	61,00
On the Road kpl. dt.	59,50	59,50
Operation Combat	59,50	
Operation Stealth kpl. dt.	62,50	62,50

TITEL	AMIGA	ATARI
Pang dt.	59,50	59,50
Panza Kick Boxing dt.	69,50	69,50
PGA Tour Golf dt.	59,50	59,50
Pirates dt.	58,00	58,00
Player Manager dt.	52,50	52,50
Populous dt.	59,50	59,50
Ports of Call kpl. dt.	57,50	
Power up (5 Sp.) dt.	69,00	69,00
Powermonger dt.	64,50	64,50
Predator 2 dt.	59,50	
Prehistoric Tale dt.	53,00	53,00
Projekt Prometheus kpl. dt.	59,50	59,50
Railroad Tycoon 1 MB kpl. dt.	75,00	75,00
Rainbow Island dt.	57,50	51,50
Ralf Glau Edition (3 Sp.) kpl. dt.	69,50	
Red Storm Rising dt.	57,00	49,50
Reederei kpl. dt.	51,50	51,50
Resolution 101 dt.	49,00	49,00
Return of Medusa dt.	62,50	62,50
Rick Dangerous 2 dt.	57,00	57,00
Rings of Medusa kpl. dt.	59,00	59,00
Robocop 2 dt.	57,00	57,00
Romance of 3 Kingdoms 1 MB	90,00	
Search for the King dt.	76,00	
Second Front 1 MB	76,00	
Second World kpl. dt.	52,00	52,00
Shadow of the Beast 2 (mit T-Shirt) dt.	77,00	
Shock Wave dt.	59,50	
Silent Service dt.	58,00	58,00
Sim City dt.	67,00	67,00
Sim City u. Populous dt.	69,50	69,50
Simulcra dt.	58,00	58,00
Skull u. Crossbones dt.	62,50	62,50
Soccer Manager Plus dt.	39,00	39,00
Space Quest 3 kpl. dt.	87,50	87,50
Speedball 2 dt.	59,50	59,50
Spirit of Adventure kpl. dt.	59,50	59,50
Spirit of Excalibur	67,00	67,00
Star Control dt.	64,50	
Stellar 7 kpl. dt.	62,50	62,50
Storm Across Europe	74,50	74,50
Stratego dt.	59,50	59,50
Strider 2	57,50	57,50
Stundenglas kpl. dt.	69,00	
Super Cars 2 dt.	58,00	58,00
Supremacy dt.	69,00	69,00
SWIV (Silkworm IV) dt.	58,50	58,50
Switchblade 2 dt.	59,00	59,00
Team Yankee kpl. dt.	69,00	69,00
Teenage Mutant Hero Turtles dt.	59,50	59,50
The Powerpack (4 Sp.) dt.	62,50	62,50
Their Finest Hour dt.	69,50	69,50
Time Soldier	62,50	62,50
Toki dt.	58,50	58,50
Tom and the Ghost dt.	67,00	67,00
Tournament Golf dt.	59,50	59,50
Torvak the Warrior dt.	59,50	59,50
Twin World dt.	64,50	64,50
Ultima 4	64,50	64,50
Ultima 5 dt.	72,50	72,50
UMS 2 dt. 1 MB	67,50	67,50
War Game Construkt. Set	74,50	74,50
Warlords 1 MB	63,50	
White Death 1 MB	73,50	
Wild West World kpl. dt.	82,50	
Wolfpack dt. 1 MB	69,50	69,50
Wonderland 1 MB dt.	69,50	69,50
World Champ. Squash dt.	59,50	59,50
World Champ. Boxing Man. dt.	54,00	54,00
Wreckers dt.	59,50	59,50
Zack Mc Kracken kpl. dt.	64,00	64,00

RESTPOSTEN

Starglider 2 dt.	34,50	Evil Garden	24,90
Star Blaze	19,50	XR-35 Fighter Mission	19,90
Strike Force Harrier dt.	34,50	Road Blasters dt.	24,90
Super Wonderboy	24,50	Prospector	19,90
Treasure Island Dizzy	24,50	Pipe Rider kpl. dt.	24,90
Waterloo dt.	34,50	Nevermind dt.	19,90
Winter Olympiade	24,50	Moonwalker dt.	39,50
X-Out dt.	34,50	F/A 18 Interceptor dt.	39,50
Mr. Heli dt.	34,50	Knight Force dt.	29,90
Outlands	24,90	Nuklear War	34,50
P-47 Thunderbolt	29,50	Ritter kpl. dt. 1 MB	29,90
Powerpack (6 Spiele)	24,50	Hollywood Poker	24,50
Rambo 3	29,50	Las Vegas	19,90
Run the Gauntlet	34,50	Sherman M-4	34,50
Football Manager dt.	24,50	North u. South	34,50
Garrison	19,50	Dungeon Quest	29,50
Joker Poker	19,50	Karting Grand Prix	19,90
Kult	34,50	Warp dt.	24,90
Mig-29 Soviet Fighter	39,50	Impact	19,90
Archipelagos	24,50	H-A-T-E	24,50
Bards Tale II dt.	34,50	Deflector	19,90
Carrier Command dt.	29,50	Obliterator	19,90
Defender o. t. Crown dt.	34,50	Photon Storm	19,90
Dynamite Dux	24,50	Prince dt.	34,50
Flood	29,50	Kid Gloves	24,50
Space Harrier II	19,90	Interphase	24,50
Operation Jupiter	29,50	Bad Company	19,50
Pyramax	19,90	Skate of the Art	24,50
Fast Break	29,50	Cruncher Factory	19,50
Suicide Mission	24,50	Crid Start	19,50
Rocky	19,90	Flip it u. Magnose	24,50

10 Spiele nach unserer Wahl (Portofrei)	165,00
15 Spiele nach unserer Wahl (Portofrei)	230,00
20 Spiele nach unserer Wahl (Portofrei)	299,00
Amiga Maus	49,00
Amiga 500 Speichererweiterung abschaltbar + Uhr + Akku	98,00
Amiga Laufwerk Slimline 3,5 Extern Bus + abschaltbar	178,00
Atari ST Laufwerk 3,5 abschaltbar	178,00
Atari Lynx Gerät	199,00
Nintendo Game Boy + Tetris	154,00

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 4,00 Post-Nachnahme 8,00 Ausland Vorkasse 12,00

Ab 4 Spielen Versandkosten frei!

Bestellzeiten: Tel: 0 82 32 / 64 09 Montag-Samstag 9-22 Uhr 24 Std. Anrufbeantworter
Bestellungen bis 15 Uhr werden am selben Tag ausgeliefert!

Auf Wunsch werden die Spiele für 2,50 je Spiel vor dem Versand getestet!
Defekte Spiele werden gratis umgetauscht!

Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Amiga, Atari, Sega Master, Mega Drive, Lynx, Gameboy)

Auf Wunsch Sicherheitskarton + 1,50 DM

Ihr dazu? Ich jedenfalls war geschockt! Aber keine Angst, dieses Plagiat kann mit Euch nicht konkurrieren.

Was anderes: Neulich flattert mir da doch aus verregnetem Himmel ein Katalog eines bekannten Softwareversands ins Haus. Keine einfache Wurfsendung, sondern völlig korrekt an mich adressiert. Da ich mich nicht erinnere, jemals etwas bei dieser Firma bestellt zu haben, überlege ich natürlich, woher die meine Adresse haben. Bestimmt nicht aus dem Telefonbuch, denn nicht jeder, der Telefon hat, hat auch einen Computer. Da fällt mein Verdacht auf Euch, denn Ihr habt diese Firma schon öfters als Bezugsquelle genannt. Könnte es sein, daß Ihr meine Adresse weitergegeben habt? Falls Ihr das tatsächlich wart, laßt das doch in Zukunft bleiben ...

bittet uns Andreas Braig aus Reinbek

Nichts liegt uns ferner, als unsere geschätzten Kollegen zu kritisieren, aber vom Vergleich mit dem angesprochenen Magazin möchten wir uns trotz eventueller Ähnlichkeiten doch gerne distanzieren. Freilich haben wir nun so manche der von uns ins Leben gerufenen Rubriken nicht mehr ganz alleine, aber es kommt ja nicht auf's WAS sondern auf's WIE an. Wenn jemand nur eine Mark für seine Arbeit verlangt, dann wird er schon wissen, warum ...

Anderes, viel wichtigeres Thema: Wir dürfen, wollen und tun auch NIEMALS Adressenmaterial weitergeben! Es gibt allerdings Firmen, die darauf spezialisiert sind – WIR haben mit Deinem ominösen Katalog jedenfalls ganz bestimmt nichts zu tun!

Im Osten nix Neues

Der Grund, warum ich Euch schreibe, sind die chaotischen Zustände im Osten Deutschlands, speziell Dresden. Es geht schlicht und einfach um Games. Gibt es in Dresden keine guten Games? Ich habe versucht, Powermonger, Monkey Island oder MUDS zu bekommen – nö, gibt es nicht, hört man da nur. Vielleicht liegt es nur daran, daß ich keinen ordentlichen Softwareladen kenne, man kann hier nur versuchen, die Games im Kaufhaus zu bekommen. Aber da gibt es zwei Jahre alte Games zum alten Preis (Speedball: 89,90 DM, in den alten Bundesländern wird es für 19,90 verkauft).

Jedenfalls habe ich es dann mit Bestellen versucht (über Anzeigen im Heft), aber da gibt es natürlich auch einen Haken, und das ist die Post. Ich bestellte im Dezember Maupiti Island und habe es bis heute noch nicht bekommen. Oder liegt das womöglich gar nicht an der Post, sondern an den Versandhäusern? Was meint Ihr? Ich weiß mir nicht zu helfen, wenn man so lange auf ein Spiel warten muß, möchte man es dann ja gar nicht mehr haben, weil es schon wieder so viele neue gibt. Schön langsam glaube ich, daß die Firmen ihre alten Spiele, die in den alten Bundesländern nicht mehr verkauft werden können, einfach uns unterschieben. Kennt Ihr vielleicht einen vernünftigen Laden in Dresden?

erkundigt sich Udo Tietze aus Cunnersdorf

Einen „vernünftigen" Laden in Dresden kennen wir leider nicht (um ehrlich zu sein, kennen wir noch nicht mal einen unvernünftigen ...), aber Deine Probleme sind uns durchaus bekannt. Tatsächlich versucht schon mal das eine oder andere schwarze Schaf in den neuen Bundesländern Reibach zu machen, tatsächlich kriegt die Post besonders im Osten alles nur sehr träge auf die Reihe, und tatsächlich kommt es auch im Versandhandel des öfteren zu Lieferschwierigkeiten (gilt für West und Ost!). Trotzdem würden wir an Deiner Stelle dem Versand noch eine Chance geben – dürfte für Dich

halt der einfachste Weg sein, um an „vernünftige" Games zu „vernünftigen" Preisen zu kommen. Und reklamieren kann man ja immer...

Auch im Westen Probleme...

1. Die Mailbox könnte ruhig doppelt so umfangreich sein – Briefe wie die von Isolde Arzt, Nataly Zülch oder Dirk Müller sind doch echte Highlights.
2. Die letzte Girl-Seite warf mich echt aus dem Stuhl. Wenn das tatsächlich stimmt (Stöhnen am Telefon, briefliche Einladungen, Heiratsanträge), kann man den Herren ja nur nahelegen, es mal bei Erika Berger zu versuchen. Man kommt ja zu dem Schluß, daß der Großteil der männlichen Amiga-User aus Psychopathen besteht. Vielleicht sollte man diesen Kranken die Lektüre von einschlägigen Kontaktmagazinen empfehlen.
3. Zum Brief von Michael Schmidt aus Hannover: Leider muß man sich nicht nur über Softwareanbieter ärgern, auch im Hardware-Bereich gibt es Händler, die kürzeste Lieferzeiten versprechen und dann nicht einhalten können. Ich warte nun schon fünf Wochen auf einen Lightpen. Vielleicht war es ein Fehler, nicht direkt, sondern über einen Vertragshändler zu bestellen. Und dabei habe ich das Teil auch noch angezahlt! Könnt Ihr nicht eine Seite erstellen, auf der solche Praktiken öffentlich angeprangert werden?
will Paul Demolition Fernau aus Düsseldorf wissen.

Die fernmündlichen Annäherungsversuche fanden und finden ohne jeden Zweifel statt, allerdings würden wir nicht so weit gehen, deswegen den Großteil der männlichen Amiga-User für Psychopathen zu halten – echte Psychopathen sind allerhöchstens 99 Prozent, und da haben wir uns schon mitgerechnet! Und Händler mit Lieferschwierigkeiten an den Pranger stellen? Keine gute Idee, denn in Einzelfällen liegt's eben doch oft an der Post, einem falsch ausgefüllten Bestellschein oder der Großwetterlage in Tiefenbach. Und die Mailbox muß schließlich auch immer wieder gefüllt werden...

Zu hoch gegriffen??

Ich möchte ein wenig Kritik an Eurem Bewertungssystem üben. Mir ist nämlich aufgefallen, daß Euer Benotungsschnitt in der Regel 10% bis 40% über dem Eurer Konkurrenz liegt. Als Beispiel wäre da Cybercon 3 zu nennen, das Ihr als Meisterwerk bezeichnet. Mich würde mal interessieren, wie es zu so krassen Unterschieden kommt, wo doch alle Zeitschriften behaupten, objektiv zu sein – das müßte doch zumindest annähernd gleiche Benotungen zur Folge haben?
Und zu noch etwas muß ich meinen Senf (scharf und würzig) hinzugeben: Umsetzungen, besonders solche vom PC auf den Amiga. Aufgrund Eures begeisterten Tests zu Bane of the Cosmic Forge habe ich es mir gekauft. Leider mußte ich feststellen, daß dieses Programm sehr langsam werden kann. So langsam, daß es mir meine Motivation genommen hat. Warum wird sowas nie erwähnt? Mich würde auch interessieren, ob es bei Bane noch andere Beschwerden gegeben hat,
fragt Michael Behr aus Rehburg-Loccum

Daß wir grundsätzlich oder auch nur im allgemeinen höher bewerten würden als unsere Kollegen, stimmt einfach nicht, das läßt sich mit so vielen Beispielen belegen, daß man damit problemlos ein Sonderheft füllen könnte! Was es sonst noch zu diesem Thema zu sagen gäbe, hat Michael im Editorial bereits gesagt, daher nur noch ein kurzes Wort zu „Bane of the Cosmic Forge": Es stimmt, sobald sich sehr viele Gegner gleichzeitig am Screen tum-

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

... daß der Ball zwar rund, aber nicht immer auch aus Leder ist? Jedenfalls nicht bei **MANCHESTER UNITED EUROPE**, dem aktuellen Sport-Game von Krisalis. Zahlreiche Details wie Trikotnummern, Zeitlupe, vollständige Torwartkontrolle, gelbe und rote Karten und und garantieren sportliche Höhepunkte, die Fußballherzen höher schlagen lassen. 170 namhafte europäische Vereine sind dabei. Sie auch?

..., daß Leisure Larry bisher zum Spieleschatz eines jeden Adventure-Fans gehörte, jetzt aber zum absoluten Muß zählt? Denn **LEISURE SUIT LARRY V** ist viel mehr als nur die Neuauflage eines Klassikers. Mit VGA und Roland-Sound-Karte verspricht der „Larry" Unterhaltung vom Feinsten.

..., daß auch in Ihnen ein Nelson Piquet steckt? Lassen Sie ihn raus und erleben Sie Nervenkitzel und Geschwindigkeitsrausch in 3D-Rennperspektive mit **VROOM,** der neuen Sportsimulation von Lankhor. Das rasante Spiel fordert ein Höchstmaß an Fahrvermögen, Konzentration und Risikobereitschaft. Start frei! Sammeln Sie als Formel 1-Pilot auf Ferrari, Lotus oder Honda allein oder im Kampf gegen unerbittliche Gegner Punkte für die Meisterschaft!

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?
Unsere Serviceline beantwortet sie:
Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit:

Alle BOMICO -Spiele haben eine deutsche Anleitung

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

S.C.S Inh. Jörg Zahler
Tel. 06898 / 62362
Saar Computer Service
6625 Püttlingen Bengeserstr.19

-pro Spiel eine 3,5" Leerdikette GRATIS-

Titel	AMI	PC
Atomino	59.95	
Brat	59.95	
Buck Rogers kpl. dt.	87.95	87.95
Back to the future III	59.95	59.95
Centurion def. of Rom	66.95	66.95
Chuck Rock	59.95	
Crown	59.95	66.95
Death knights of Krynn		74.95
Eye of the beholder	74.95	74.95
Elite plus		87.95
F-15 Strike eagle	79.95	a.A.
Flight of the Indruder	74.95	87.95
Gods	66.95	
Great Courts II	66.95	
Genghis Kahn	87.95	87.95
Hill street blues	66.95	66.95
High energy II	66.95	
Hero's Quest	59.95	
Lemmings	59.95	59.95
Midwinter II	a.A.	a.A.
Nam	74.95	87.95
On the road	69.95	
PGA tour golf	66.95	66.95
Pirates	59.95	59.95
Powermonger	66.95	
Predator II	59.95	
Prehistorik	59.95	
Railroad Tycoon	79.95	79.95
Return of medusa	66.95	74.95
Secret of monkey island	74.95	
Sim earth	a.A.	87.95
Supremacy	74.95	
Speedball II	66.95	
Spirit of adventure	66.95	
Spirit of excalibur	74.95	87.95
Toki	66.95	
Wings	74.95	
Wing commander	Vorb. mög.	87.95
Wing c. mission disk I u. II	je	39.95

ANGEBOTE ! ! ! !

M4 Sherman	Ami/PC	29.95
Blazing Thunder	Ami	29.95
North & South	Ami/PC	29.95
Hostages	Ami	29.95

Hardware

3,5" Drive extern abschal. ,durchge. Port -148,00 DM-
5 1/4" Drive extern abschal. durchge. Port -194,00 DM-
3,5" Drive intern als Df0 oder Df1 mit Einbaumaterial und Anleitung -129,00 DM-

Festplatten für A500

Oktagon + 40 MB	1029,00 DM
Oktagon + 105 MB Qua.	1829,00 DM
SupraDrive 20 MB/512KB	998,00 DM
SupraDrive 40 MB/ "	1498,00 DM
SCSI 40 MB/512KB	1198,00 DM
SCSI 50 MB/ "	1298,00 DM
SCSI 105 MB/ "	1698,00 DM
Aufrüstung auf 2MB	+200,00 DM

Sonstiges
512KB +Uhr +Akku +Abschalter 89,00 DM
PD ,Joysticks ,Scanner ,Moderns , Monitore ,Zubehör und Rechner auch PC's auf Anfrage !!!

Sonderservice: Wenn die Artikel vorrätig sind und die Bestellung bis 16.00 Uhr getätigt wurde liefern wir Ihre Bestellung noch am gleichen Tag aus !!!

+15 DM - Sonderservice gilt nur für Saarland-

Sie erreichen uns zwischen 13.00 u. 21.00 Uhr pers. 24 Std. Anrufbeantworter
Versand per NN +7DM ,Vorkasse +5DM (V-Scheck) UPS (Preisänderungen u. Druckfehler vorbehalten)

COMPUTERSOFTWAREVERSAND SCHNEIDER
Reichsstr. 50 / 1000 Berlin 19 / Tel. (0 30) 3 04 31 56
Versandtelefon Mo/Mi 17.00-19.00 Die/Do 19.00-20.00 Fr 15.00-17.00 · Service 24 h · Anrufbeantworter

Amiga Software	DM
4D Sports Driving *	74,90
American Journey dt.*	54,90
Atomino dt.	**59,90**
Australian Pioneer dt. *	74,90
Back to Future 3 dt.	59,90
Bards Tale 3 dt	**69,90**
Brat dt.	**59,90**
Bundesliga Manager dt.	54,90
Cadaver dt.	**64,90**
Car Vup dt.	62,90
Castle Master dt.	**64,90**
Centurion-Defender dt.	69,90
Champion of Raj dt. *	62,90
Champions of Krynn dt.	69,90
Chuck Rock dt.	**64,90**
Coin up Hits 2 (Sam) dt.	74,90
Conquest of Camelot (1 MB)	**89,90**
Dragonflight kompl. dt.	**74,90**
Drakkhen kompl. dt.	**74,90**
Dungeon Master (1 MB) dt.	69,90
Edition 1 (Sam) dt.	79,90
Elvira kompl. dt. (1 MB)	**74,90**
Eye of Beholder	**74,90**
F-16 Falcon dt.	69,90
F-19 Stealth Fighter dt.	69,90
F-15 Strike Eagle dt. *	79,90
Flight of the Intruder *	74,90
Gem X dt. *	39,90
Gods dt.	**64,90**
Great Courts 2 dt.	69,90
Gunboat dt. *	62,90
Hero Quest	59,90

Zubehör/Erweiterungen	DM
Leerdisketten n.N. 10 St.	**14,90**
4 Wege Adapter	39,90
Joystick Comp. Pro 5000	**27,90**
Infrarot Joystick m. Steuerung	129,00
Optical Mouse 250 dpi	**129,00**
Trackball	**139,00**
3,5 Inch Laufwerk extern	
mit Schreibschutz	179,00
Speichererweiterung 1 MB	
intern mit Uhr	99,00
auf 2,2 MB mit Uhr	**299,00**
X-Copy incl. Hardware	**59,90**
X-Copy Professional & H.	89,90

Amiga Software	DM
Indiana Jones Adv. kompl. dt.	69,90
Intern. Soccer Challenge dt.	**59,90**
Knights of Legend dt. *	74,90
Larry Triple Pack (Sam)	**129,90**
Legend of Faerghail kompl. dt.	74,90
Lemmings dt.	**59,90**
Logical dt.	54,90
Loom kompl. dt.	74,90
Lotus Esprit Turbo Ch. dt.	62,90
Megatraveller dt.	67,90
Merchant Colony dt.	74,90
Milestones (Sam) dt.	64,90
Monsterpack (Sam) dt.	64,90
On the Road kompl. dt.	**69,90**
PGA Tour Golf dt.	69,90
Pirates dt.	**59,90**
Player Manager dt.	**54,90**
Powermonger dt.	**74,90**
Railroad Tycoon dt.	**79,90**
Ralf Glau Ed. (Sam) dt.	89,90
Secret of Monkey Isl. k.dt.	**74,90**
Sim City/Populous dt.	74,90
Starlord *	69,90
Stratego dt. *	64,90
Spirit of Adventure dt. *	69,90
Torvak the Warrior dt.	**62,90**
Traders *	69,90
Turrican 2 dt.	**59,90**
Wheels of Fire (Sam)	74,90
Winning Team (Sam) dt.	74,90
Wonderland 1 MB	**74,90**
Wrath of the Demon dt.	**64,90**

TOP TEN
1. Monkey Island (1)
2. Lemmings (9)
3. Pirates (3)
4. Turrican 2 (-)
5. Railroad Tycoon (-)
6. Gods (-)
7. Eye of Beholder (-)
8. F-16 Falcon (4)
9. Bards Tale 3 (-)
10. Cadaver (2)

VERSANDKOSTENFREI
für Selbstabholer
nur nach Absprache - kein Laden

ROLLENSPIEL-PAKET 159,- DM
Bards Tale 2 & Dragonflight & Eye of Beholder

SONDERPOSTEN - nur solange Vorrat reicht

je 19,90 DM
Adv. Fruitmachine - BMX Simulat. - Backlash - Better dead t. alien - Grand Slam Tennis - Gridiron - Helter Skelter - Impact - Italy 90 - Jump Jet - Mach 3 - Netherworld - Passing Shoot - Pro Powerboat S - Real Fish'n - SAS Combat Sim. - Steigar - Treasure Island Dizzy

je 29,90 DM
Afterburner - APB - Arkanoid - Baal - Bad Company - Blasteroids - Carrier Command - Contin. Circus - Crazy Cars - Cyberball - Dark Cen - Das Magazin - Defender of Crown - Defender of Earth - Datastorm - Double Dragon - Evil Garden - Eye of Horus - Fire & Forget - Fantasy World Dizzy - Fast Food - Football Man. WC Ed. - Fusion - Galactic Conqueror - Giant Games

je 29,90 DM
Guard. Angel - Hitchikers Guide - Int. Karate - Interphase - Kult - Krypton Egg - Labyrinth - Menace - Knight Force - Last Ninja 2 - Leather Godesses - Little Puff - Limes & Napoleon - Matrix Maraud - Microball - Miami Chase - Nebulus - Millenium 2.2 - Moonwalker - Nevermind - Nightdawn - Onslaught - Off Shore Warrior - Piperider - Planetfall - Powerpack - Prison - Quartz - R-Type - Silkworm - Slabs - Sonic Boom - Speedball - Xenon - Space Harrier 1/2 - Spy vs Spy 1-2-3 - Wishbringer - Yolanda - Zork 1-2

je 39,90 DM
AMC - Archipelagos - Atomix - Batman (movie) - Bev. Hills Cop - Black Shadow - Black Tiger - Elite - Blood Money - Blue Angles - Cabal - Bards Tale 2

je 39,90 DM
Budokan - Cont. Circus - Chariots of Wrath - Cloud Kingdoms - Emperor of the Mines - Ferrari F. One - Elite - Final Countdown - Frontlin - Flood - Flip it & Magnose - Gold of the Aztecs - Gauntlet 2 - Gravity - Harrier Combat - Impossamole - Infestation - Insp. Gritty - Island of Lost Hope - Lancester - Manix - North & South - Omega - Overlander - P47 Th. - Pacmania - Paperboy - Power Pack [Sam] - Powerdrome - Projectyle - Premier Coll 2 - Rainbow Warrior - Running Man - Sideshow - Sherman M4 - Startrash - Starlight - Sword of Twilight - Theme Park Mystery

je 49,90 DM
Ac All Time Favorites - Final Battle - Flight Command (Sam) - Hound of Shadow - Knights of Crystallion - Super Puffy - Toobin - Venus Flytrap - Waterloo - Xenon 2 - Police Quest 1 - Keef the Thief - X-Out

Jede Bestellung ist verbindlich - der Versand erfolgt im Sicherheitskarton - Versandkosten: **Vorkasse + 4,00 - Nachnahme + 8,00 DM / Ausland nur Vorkasse** + 10,00 DM - **Preisliste 1,00 DM**
dt. = deutsche Anleitung * = bei Druck noch nicht lieferbar Irrtum & Preisänderung vorbehalten

meln, wird das Game etwas langsamer – nach unserer bescheidenen Ansicht für den Spielspaß unerheblich. Zudem steht im Text klar und deutlich, daß man grafisch (für Amigaverhältnisse) keine Offenbarungen erwarten darf! Übrigens: In welchem Magazin wäre gerade „Bane..." deutlich anders oder gar schlechter bewertet worden als im Joker?

50.000 gegen AJ

Die Tests in AJ 7/91 waren zwar wie immer super, wir müssen Euch aber leider auch tadeln. Dazu eine Frage: Seid Ihr zu dumm ('tschuldigung) oder nur zu faul, Strategiespiele ordentlich zu testen? Z.B. Warlords und Centurion wurden von Euch total unterbewertet. Falls das so weitergeht, fühlen wir, 50.000 Euskirchener AJ-Leser, uns bald verpflichtet, alle Läden, in denen es Euer Heizmaterial gibt, niederzubrennen! Außerdem würdet Ihr, falls Euer Blättchen noch irgendwo vertrieben würde, 50.000 Leser verlieren. Das ist bei einer Auflage von 120.000 Stück jede Menge. Da dann Euer Umsatz nicht mehr stimmen würde, müßte Personal entlassen werden, und dann hätte Brigitta niemand mehr, für den sie Kaffee kochen könnte (oder würde sie als erste entlassen?). Also laßt Euch das mal durch Eure Schädel gehen,
empfehlen uns Thomas, Dirk und 49.998 weitere Euskirchener

Zunächstmal: Bei den Gehältern, die wir so beziehen, könnt Ihr uns mit einer möglichen Entlassung nicht schrecken. Im Gegentum, könntet Ihr vielleicht einen Nachschlüssel für unsere Handschellen und Fußketten besorgen? Bitte!!! Davon abgesehen stehen wir zu unseren Bewertungen, die Koei-Games z.B. sind unserer Meinung nach viel besser, und bekommen daher auch bessere Noten (soviel zur Dummheit). Und überhaupt: Michael Behr sagt, wir bewerten zu gut, Ihr behauptet das Gegenteil – wer soll sich da noch auskennen?

Nix gelernt?

Es ist ja in der letzten Zeit genug über Gewalt in Computerspielen gestritten worden, sodaß ich mich hier nicht darüber äußern muß, aber was Ihr Euch mit dem Cover des AJ 5/91 geleistet habt, ist doch ein bißchen viel! Da wird das ganze Arsenal der Waffentechnik aufgefahren, da ist alles auf Destruktion eingestellt. Ist Aggression wirklich das Kennzeichen der „neuen Generation"? Ist Euch bewußt, daß erst vor kurzem ein Krieg zu Ende ging? Mir jedenfalls beweisen die glorifizierten Gestalten (Helden??) auf dem Titelbild, daß Ihr nichts, aber auch gar nichts gelernt habt! Vor diesem Hintergrund kann ich auch Brigittas Statement in AJ 3/91 nicht ernst nehmen (das Thema hätte sowieso ins Editorial gehört). Sorry, Brigitta, vielleicht bist Du ja auch die einzige, die sich ernsthaft damit befaßt, dann solltest Du aber einen Wechsel der Zeitschrift ins Auge fassen.
Daß es auch anders geht, steht außer Frage. Es gibt mehr als genug gute Amigagames, die ganz oder fast ganz ohne Blut und Metzelei auskommen. Komischerweise befinden sich auch gerade diese Games an der Spitze Eurer Charts. Was soll das also? Ihr habt es doch nicht nötig, mit reißerischen Titelbildern auf Kioskkäuferfang oder Schulkindertaschengeldklau zu gehen, oder?
soweit die Meinung von Fabian Hohmuth aus Rotschau

Mach bloß unsere Brigitta nicht kirre – selbstverständlich überlegen sich hier auch ein paar andere manchmal was, das Mädel bleibt also da! Daß es gute Games (und Cover, Filme, Bücher, etc.) auch ohne Gewalt gibt, steht tatsächlich außer Frage. Aber man sollte auch Action

nicht gleich mit Gewaltverherrlichung verwechseln, das sind immer noch zwei Paar Stiefel! Brigitta wollte dazumals eigentlich nur auf die spezifische Situation hinweisen; es sei ein Vergleich gestattet: Auf einer Beerdigung Witze zu erzählen, ist geschmacklos, aber deshalb muß man es sich ja nicht bis in alle Ewigkeit verkneifen. Stimmts?

Zwickmühle

1. Nur wegen der paar Kriegsspiele, die auf dem Markt sind, wird doch nicht gleich ein dritter Weltkrieg in Gang gesetzt.
2. Das Unterscheiden zwischen Computerspiel und Realität ist nicht gerade jedermanns Sache. Trotzdem wird jemand, der gerade North Sea Inferno gespielt hat, nicht gleich auf die Straße gehen und den nächstbesten Araber über den Haufen ballern.
3. Daß Kriegsspiele programmiert und verkauft werden, ist eine Sache; ob sie jeder kauft, eine andere.
4. Ist man gegen Kriegsspiele, wird man als Hippie oder gar als Pazifistenschw... bezeichnet.
5. Ist man für Kriegsspiele, heißt es gleich: Du Kriegsfanatiker...

Es ist halt eine Zwickmühle, aus der es kein Entkommen gibt, daher wird es bei dem Thema auch nie eine Übereinstimmung geben.
schreibt Swen Berbett aus Teningen

Du sprichst uns aus dem Herzen: Letztlich sind wir dazu da, Euch über die Qualität von Software zu informieren – die Verantwortung für die moralische Einstellung der Käufer können und wollen wir nicht übernehmen. Geschmacksverirrungen sind eine Sache, Bevormundung ist eine ganz andere...

Angst & Bange

Ich möchte mal etwas aus der Sicht eines Raubkopierers loswerden (ja, ich bin einer! Ich verkaufe nicht, aber für mich selber...). Man muß sich einfach mal überlegen, ob man für viel Kohle die Katze im Sack kaufen will, oder ob man sich das gleiche Progy (evtl. mit Trainer) gratis besorgt. Ich jedenfalls will nicht mein ganzes Geld für Spiele hinlegen, da ich auch noch andere Bedürfnisse habe. Gut, die Anleitung, aber bei 90% der Spiele kommt man ja auch ohne aus. Ich weiß, daß es unmoralisch und verboten ist (schlotter), aber die Verlockung ist einfach zu groß!
Zuletzt noch ein Wort an den Joker: Seid bitte so tolerant und akzeptiert auch meine Meinung. Und laßt doch den Dr. Freak weg – wenn ich den lese, bekomme ich immer eine tierische Angst...
fürchtet sich The Duke

Neue Mailbox, altes Thema. Wir wollen uns nicht ständig wiederholen, deshalb nur soviel: Persönlich akzeptieren wir Deine Meinung gerne, fragt sich nur, ob die Softwareproduzenten, die Polizei, der Staatsanwalt und der Richter im Zweifelsfall genauso tolerant sind. Wollen hoffen, daß Du das nicht eines Tages genauer weißt, als Dir vermutlich lieb sein dürfte...

Das letzte Wort

...haben wie immer wir. Falls Ihr aber in der nächsten Mailbox ein paar der Wörtchen davor haben wollt, dann schreibt uns doch einfach! Was nicht abgedruckt wird, wird beantwortet – sofern wir den Absender identifizieren können und RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt! Von Lob über Kritik und Anregungen bis zu Fragen könnt, dürft und sollt Ihr alles an folgende Adresse loswerden:

Joker Verlag
Mailbox
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bachler Computersoftware

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

	DM Preis		DM Preis
3D Construction Kit (dt.)	109,--	Kick Off 2 (dt.)	59,95
'NAM '1965-1975' (dt.)	74,95	Kick Off 2 - Final Whistle (dt.)	34,95
Antares (dt.)	66,95	Kick Off 2 - Winning Tactics (dt.)	34,95
Arachnophobia (dt.)	66,95	Lemmings (dt.)	59,95
Armour-Geddon (dt.)	59,95	Logical (dt.)	54,95
Back to the Future 3 (dt.)	59,95	M 1 Tank Platoon (dt.)	74,95
Bane of the Cosmic Forge (Amiga 1 MB)	89,95	Megatraveller 1 (dt.)	74,95
Blue Max - Aces of war	72,95	Midwinter 2 - Flames of Freedom (dt.)	*79,95
Brat	59,95	MIG-29 (dt.)	76,95
Bundesliga Manager (dt.)	52,95	Monster Pack (dt.)	59,95
Cadaver (dt.)	66,95	PGA Tour Golf (dt.)	59,95
Cadaver 2 - The Pay-Off (dt.)	39,95	Pirates! (dt.)	59,95
Centurion - Defender or Rome (dt.)	59,95	Player Manager (dt.)	49,95
Champions of Krynn (dt.) Amiga 1 MB	66,95	Pool of Radiance (dt.) Amiga 1 MB	69,95
Champion of the Raj (dt.)	64,95	Power Monger (dt.)	69,95
Chaos strikes back (dt.) Amiga 1 MB	64,95	Power Monger Data Disk (dt.)	*39,95
Chuck Rock (dt.)	59,95	Prehistorik (dt.)	59,95
Crystals of Arborea	66,95	Railroad Tycoon (dt.)	74,95
Curse of the Azure Bonds (dt.)	72,95	Red Baron (dt.)	*89,95
Dungeon Master (dt.)	69,95	Shadow Dancer (dt.)	59,95
England Championship special (dt.)	59,95	Sim City & Populous (dt.)	74,95
Eye of the Beholder	72,95	Sim City Future & Ancient Cities	je 36,95
F-15 Strike Eagle II (dt.)	79,95	Snow Brothers (dt.)	59,95
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74,95	Speedball 2 (dt.)	64,95
Flight of the Intruder (dt.)	*79,95	Spirit of Adventure (dt.)	66,95
Gods (dt.)	59,95	Super Monaco Grand Prix (dt.)	59,95
Great Courts 2 (dt.)	66,95	Their finest hour (dt.)	69,95
Hero Quest (Gremlin)	59,95	The Secret of Monkey Island (dt.)	69,95
Hillstreet Blues (dt.)	59,95	Turrican 2 (dt.)	59,95
Joystick-Adapter f. 4 Spieler	24,95	Winzer (dt.)	66,95
		Wonderland (1 MB) (dt.)	72,95

1 MB-Speichererweiterung f. Amiga (abschaltbar + Uhr) 89,--
2. Laufwerk 3,5" f. Amiga 189,00
Original Commodore CDTV incl. Lemmings, Hutchinson + Demo-CD, anschlußf. für 1.799,--

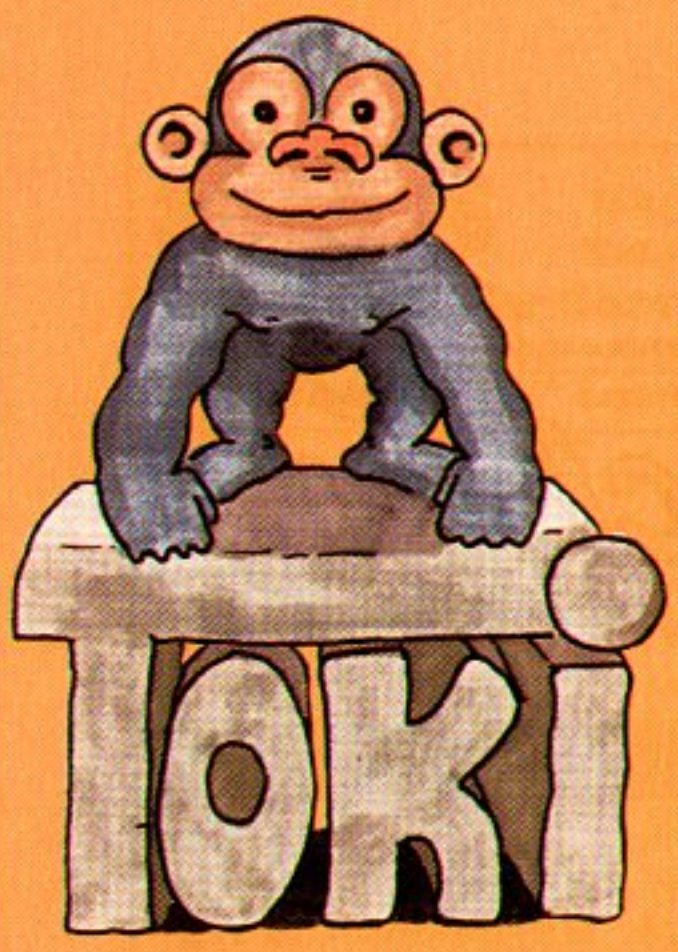
Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

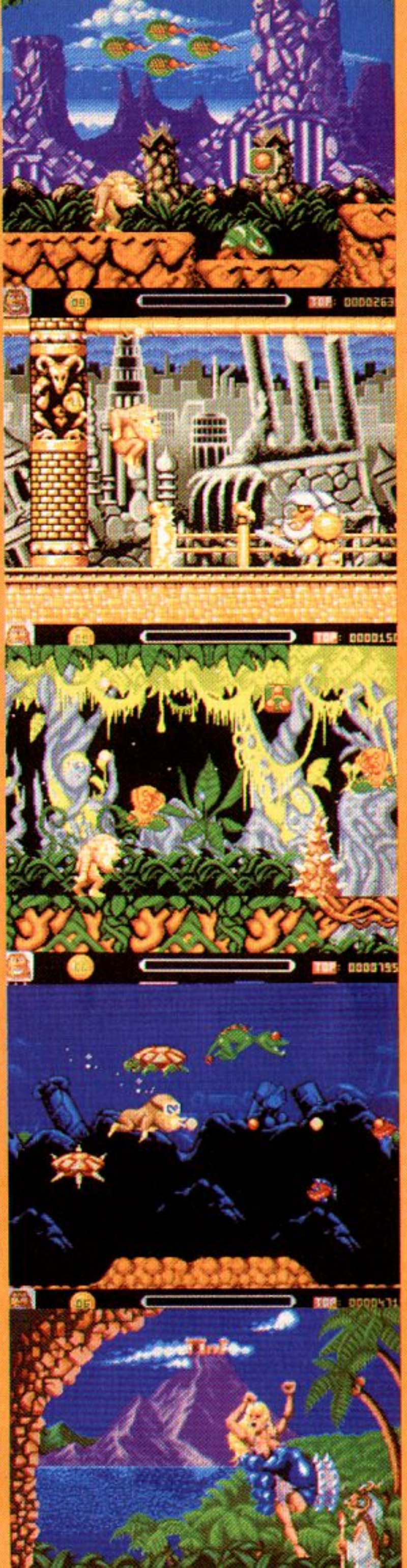
Andreas Bachler • Computersoftware
Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt
Tel. (02871) 183088, 180637 • Fax-Nr. 8631



Kennt man ein Game bereits aus der Spielhalle, dann ist die Konvertierung ja oft eine herbe Enttäuschung. Bei Oceans neuestem Streich macht sich hingegen fast schon Verwirrung breit: Automat oder Amiga?

Der Amiga Joker meint:
Toki ist Arcade-Action in Reinkultur!

Toki ist eines dieser leicht japanisch angehauchten Plattformgames, wie sie heutzutage vor allem auf den Konsolen ihr Unwesen treiben. Als Hintergrundstory muß mal wieder das alte Märchen von der entführten Freundin herhalten, dafür hat man sich für die Hauptrolle eine echt starke Identifikationsfigur einfallen lassen: Der Held ist anatomisch irgendwo zwischen Affe und Neandertaler angesiedelt – ein Mensch wie du und ich also. Na, zumindest war er das, bevor ihm der magiebegabte Kidnapper einen struppigen Pelz angehext hat. Und weil sich Tokilein keinen Schönheitschirurgen leisten kann, wetzt er halt hinter Zauberer und Freundin her ...
Sechs popig bunte Level sind's bis zu der Tante, und in jedem tummeln sich ganze Horden von Gegnern und Endgegnern. Weil man denen nicht immer bloß ausweichen kann, müssen natürlich auch Waffen her: Vorrätig sind unter anderem kleine, große und Mehrfach-Schüsse, dazu kann Toki (manchmal) Feuer spucken, auf seinen Widersachern rumhüpfen, und wenn ihm zufällig mal ein Football-Helm in die gierigen Pfoten fällt, setzt er ihn



auf und hat damit einen prima Schutzschild. Für Abwechslung im Affenleben sorgt vor allem die unterschiedliche Gestaltung der Spielabschnitte: Die Reise beginnt in einem Höhlenlabyrinth, geht dann unter Wasser weiter (habt Ihr schonmal einen Affen mit Taucherbrille gesehen?), bis man nach den Stationen Feuerhöhle, Eispalast und Dschungel schließlich im Goldenen Palast landet. Für die nötige Hektik sorgt das eingebaute Zeitlimit; bei der Gegnerauswahl waren die Programmierer dagegen ein bißchen einfallslos – einige der Biester aus dem Schlußlevel hat man schon im ersten kennengelernt ...
Scrolling und Animationen machen dem Amiga jederzeit Ehre, getrübt wird der optische Genuß einzig und allein durch den schwarzen NTSC-Trauerrand rund um den etwas klein geratenen Screenausschnitt. Die Soundbegleitung (Effekte und gleichzeitig gute bis sehr gute Musikstücke) schmeichelt selbst verwöhnten Ohren; aber die Steuerung muß sich leichte Kritik gefallen lassen: Man hat die Lage zwar immer im Griff, aber entweder schießen *oder* laufen ist heute nicht mehr ganz state of the art. Mitunter gerät man deshalb auch arg ins Schwitzen, denn einige Stellen sind dermaßen monsterhaltig, daß sie nur mit viel Übung zu schaffen sind.
Fassen wir zusammen: Es ist Ocean zwar gelungen, das Wunder von „Pang" zu wiederholen und ein Amigagame zu fabrizieren, das sich von der Coin Op Vorlage (fast) nur insofern unterscheidet, als man hier kein Kleingeld einzuwerfen braucht, aber für einen Hit hätten die Jungs noch ein bißchen am Spieldesign feilen müssen. Für eine Extraportion affenscharfe Action reicht's allerdings auch so dicke! (mm)

Toki

Grafik:	84%
Sound:	76%
Handhabung:	66%
Spielidee:	54%
Dauerspaß:	79%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	77%

Für Experten
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Ocean
Genre: Action

Spezialität: Deutsche Anleitung, Continues ohne Ende und eine Schlußsequenz, die sich sehen lassen kann (sofern man sie je zu sehen bekommt ...).

Schnapp Dir die tolle Abo Prämie!

WAHNSINN: Wer jetzt abonniert, bekommt nicht nur den Joker zum Sonderpreis frei Haus, sondern ein voll spielbares Demo des deutschen Mega-Adventures „Die Kathedrale" noch dazu!!!

KOSTENLOS: SPIELBARE DEMOVERSION VON „DIE KATHEDRALE"!!!

Nie war das Joker Abo so wertvoll wie heute: Für schlappe 60,– DM (Ausland: 72,– DM) bringt der Postbote das neue Joker-Heft ein Jahr lang – und das sind stolze 10 Ausgaben – direkt an die Haustür, und zwar in aller Regel ein paar Tage, ehe es am Kiosk auftaucht! Gut, das war schon früher so, aber jetzt kommt der Hammer:

Jeder neue Abonnent erhält als Dankeschön eine spielbare Demoversion von „Die Kathedrale", dem brandaktuellen Adventure von Software 2000. Der Nachfolger von „Das Stundenglas" ist wieder voll deutschsprachig, hat aber eine komplett neue Benutzerführung per Maus – laßt Euch die Möglichkeit nicht entgehen, live in dieses spannende Abenteuer reinzuschnuppern!!!

Dazu steht nach wie vor unser großzügiges Angebot für alle, die bereits ein Abo haben: Wer einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt von uns ein tolles Game – ein richtig tolles, kein PD! Und die Werberei sollte dank der starken Demoversion ja nun wirklich nicht mehr schwerfallen, oder? Der Neuabonnent braucht nur Namen und Adresse des Werbers auf seiner Bestellung zu vermerken ...

Worauf wartet Ihr noch???

Bitte einsenden an:

JOKER-VERLAG
Abo-Verwaltung
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar b. München

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt, kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut's natürlich auch!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: ___ / ___

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle per Vorkasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch: ☐

Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444 714 - 806 BLZ 700 100 80

Bitte geben Sie bei Zahlungen oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

Frenetic

Rollenspiel, Plattformgehüpfe, Söldner-Blutrausch – welches Genre fehlt Core Design eigentlich noch in der Sammlung? Richtig, eine zünftige Knallerei im Weltraum! Und da kommt sie schon . . .

Der Amiga Joker meint:
Frenetic ist ein Ballerspiel der Weltraumklasse Eins!

Nach ausgiebiger Suche haben wir immerhin ein paar Gemeinsamkeiten mit den anderen Werken der englischen Newcomer ausfindig gemacht, beispielsweise scrollt Frenetic genau wie „War Zone" von oben nach unten. Und genau wie ihr Erstling „Corporation" spielt auch die neue Ballerorgie in ferner Zukunft, konkret im 23. Jahrhundert gegen 3.10 nachmittags. Um diese Jahreszeit wird's nämlich kritisch für Mütterchen Erde: Durch fortwährende Alien-Angriffe ist unser geplagter Heimatplanet schon ganz geschwächt; da er es nach Expertenansicht deshalb nicht mehr allzulange machen wird, schickt man flugs einen Raumgleiter los, der sich draußen im All nach neuen Lebensräumen für die Menschheit umsehen soll. Auf dem Pilotensitz: Du. Copilot: Dein bester Freund.

Die Story kennt man zwar schon von irgendwoher, aber das macht fast gar nichts. Schließlich sollen die Herren Ballergame-Erfinder ihre Kreativität nicht an eine hochoriginelle Hintergrundgeschichte verschwenden, sondern lieber an die Action auf dem Screen denken! Was sie hier auch gemacht haben – herausgekommen sind dabei acht Level voller rotierender UFOs, riesiger Blechschlangen, brandgefährlicher Meteoriten und ähnlich nervenaufreibenden Gegnern. Selbstverständlich fehlen auch die besonders dicken und daher auch besonders belastbaren Endgegner nicht. Ebenfalls vertreten: Extrawaffen (Frontlaser, Zusatz- und Streuschußkanonen, diverse Raketen – insgesamt acht verschiedene Waffentypen), Schutzschilde, Extraleben und „Raumschiffbeschleuniger". Wer unterwegs brav alles niederballert und folglich kräftig Punkte sammelt, kriegt bei Überschreitung der 100.000er Schwelle sogar noch ein weiteres Leben spendiert.

Bei vertikal scrollenden Space-Ballereien ist naturgemäß der Vergleich mit „Xenon 2" fällig, und da schneidet Frenetic gar nicht mal so übel ab. Zwar kann es dem Meisterwerk der Bitmap Brothers in keinem Punkt wirklich das Wasser reichen, aber wer das eine mag, wird auch das andere mögen: Hintergründe und Sprites sind sehr ansprechend geraten (wenn auch nicht so detailliert wie bei „Xenon 2"), das Scrolling ist rasend schnell (wenn auch ein wenig ruckelig), und die Schuß- bzw. Explosionsgeräusche sind genauso knackig, wie die Musik aufpeitschend ist (wenn auch nicht so genial wie die von Ihrwißtschonwas). Uneingeschränkt lobenswert dagegen die Steuerung, bzw. die ganze Handhabung – nicht zuletzt deswegen, weil sich der zweite Spieler jederzeit durch einen Druck auf den Feuerknopf in die laufende Action einklinken kann.

Also ein sehenswertes Ballergame ohne nennenswerte Schwachstellen, linke Feindformationen oder völlig unbesiegbare Endgegner – da werden sich bestimmt ein paar Fans finden, die Frenetic so richtig frenetisch (oder war's fanatisch?) spielen!
(C. Borgmeier)

Alles Böse kommt von oben?

Viel Feind, viel Ehr . . .

Frenetic

Grafik:	72%
Sound:	74%
Handhabung:	80%
Spielidee:	39%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	72%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Core Design
Genre: Action

Spezialität: Zwei-Spieler-Simultanmodus, zwei Disks (eine für den Vorspann).

DEUTEROS

Bildschirmakopien von Amiga

DAS NÄCHSTE JAHRTAUSEND

Wir schreiben Ende des 31. Jahrhunderts. Vor nahezu 1000 Jahren besiedelten die Menschen den Mond. In ihren Labors züchteten sie Mutanten zur Erschließung neuer Planeten. Ebenfalls zu jenem Zeitpunkt löschte eine radikale Klimaveränderung alles Leben auf der Erde aus.

Streitereien hatten die Mutantenvölker entzweit. Die Menschen kehrten auf die Erde zurück. Eine neue Zivilisation entstand, längst schon waren die Weltraum-Abenteuer in Vergessenheit geraten.

Tief in Earth City aber wurden erneut Pläne zur Eroberung des Weltraums geschmiedet. Unter der Bezeichnung "Operation Deuteros" begann die fieberhafte Ausbeutung der Bodenschätze, die Erforschung neuer Technologien und die Vorbereitung auf zukünftige Weltraum-Abenteuer.

Die Erkundung des sonnensystems setzt eine optimale Nutzung der Ressourcen voraus: allein Ihrer Kontrolle unterstehen Ausbildung, Forschung, Bodenschätze, Produktion und Vorräte von Earth City.

Grünes Licht für die "Operation Deuteros": An Bord Ihrer eigenhändig konstruierten High-tech Raumschiffe steuern Sie neuen, aufregenden Weltraum-Abenteuern entgegen!

Verstrieb: Rushware Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2.

ACTIVISION

Copyright © 1991 IAN BIRD

Zeitloses Bauvergnügen:

SIM CITY ARCHITECTURE I+II

Fast auf der ganzen Welt haben die wuseligen Sims schon ihre Cities errichtet, und jetzt – jetzt gehen ihnen langsam die Bauplätze aus. Was macht man da? Man zieht seine Städtchen einfach in einer anderen Zeitepoche hoch!

Nun ja, möglicherweise liegt's auch an der ungebrochenen Beliebtheit von „Sim City", daß Infogrames dafür nun zwei Erweiterungsdisks herausgebracht bzw. vom PC konvertiert hat. Wer die erste installiert, darf seine Metropolen im Amerika des Jahres 2055 errichten, im Europa 2155 A.D. – oder seine Sims sogar auf den Mond schicken! Natürlich sieht das Architektenleben in der Zukunft etwas anders aus als heute, so haben z.B. schneidige „Desintegrationsgeräte" die altmodischen Bulldozer abgelöst, und für die Katastrophenabteilung sind nun nicht mehr explodierende Kernkraftwerke oder Onkel Godzilla zuständig, sondern Killerbakterien, Meteoriten und Aliens.

Bauen wie anno dazumals ...

... oder anno warnochnicht.

Wer sich da doch lieber ins Mittelalter zurückwünscht, braucht nur zur Architecture-Disk Nr. II zu greifen: Neben dieser finsteren Epoche findet man darauf den Wilden Westen und das alte Asien als Hintergrund- (oder Untergrund?) Szenarien, wo man es mit Pferdedieben, Seuchen und Drachen zu tun bekommt. Fast überflüssig zu erwähnen, daß die beiden Zusatzdisks (à 49,– DM) für jeden ernsthaften Städtebauer einen absoluten Pflichtkauf darstellen, auch wenn sie außer den veränderten Landschaften nichts wirklich Neues bieten (deshalb auch keine Bewertung). Was man dazu braucht, ist die 512K-Version des Hauptprogramms, 1MB Speicher, eine Leerdisk und den Willen, die Installationsanweisung der deutschen Anleitung genauestens zu befolgen. Übrigens: Wer mag, kann sogar seine persönlichen Lieblingsstädte in die jeweilige Zeitepoche mitnehmen und in völlig neuer bzw. uralter Optik bestaunen! (mm)

Der Amiga Joker meint: Wer Millennium 2.2 mochte, mag auch Deuteros – ein würdiger Nachfolger!

Blenden wir zurück ins Jahr 2200: Ein gewaltiger Meteorit stürzt auf die Erde und macht sie noch unbewohnbarer als den Mond. Auf letzterem befindet sich glücklicherweise eine Forschungsstation, deren Insassen nun zwar ihre Heimat verloren, aber wenigstens ihr Leben gerettet haben ...

Wer „Millennium 2.2" gespielt hat, weiß auch, wie's weitergeht: Die heimwehkranken Mondbewohner versuchen unter Einsatz all ihrer technischen Apparaturen, die alte Mutter Erde wieder auf Vordermann zu bringen. Und genau dieses, damals nur ansatzweise gelungene Werk, soll jetzt beim offiziellen Nachfolgespiel zur Vollendung gebracht werden.

Es geht also wieder darum, Piloten, Baumeister und Forscher auszubilden, auf fremden Planeten nach Mineralien zu schürfen, Fabriken zu bauen, Fährverbindungen für Raumschiffe einzurichten – mit einem Wort, man schlüpft in die Rolle eines allzuständigen, und deshalb auch ständig gestreßten Astro-Managers.

Das hat bereits beim Vorgänger viel Spaß gemacht, aber leider nur kurze Zeit: „Millennium 2.2" hatte jeder halbwegs geübte Stratege in wenigen Stunden durch. Gottlob trifft dieser Vorwurf auf Deuteros nicht mehr zu, das Game ist *wesentlich* komplexer!

Technisch hat sich dagegen herzlich wenig geändert: Die Grafiken sehen immer noch ziemlich düster und verwaschen aus (immerhin gibt's ein paar Animationssequenzen), der Sound besteht aus nervigen Brummgeräuschen, und die Icon-Steuerung läßt sich nach wie vor kinderleicht bedienen. Rein äußerlich ist der Fortschritt also nur gering, aber dafür stimmt jetzt der Inhalt umso mehr. (C. Borgmeier)

Deuteros

Grafik:	61%
Sound:	22%
Handhabung:	75%
Spielidee:	73%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	63%
Red. Urteil:	71%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Activision
Genre: Mixtur

Spezialität: Zwei Disks, Spielstände speicherbar, deutsche Anleitung.

Reisen Sie mit uns in die Welt von King's Quest® V...

...und bringen Sie Ihre Familie mit!

Roberta Williams führt Sie in die neue herrliche und wundersame Welt von King's Quest V

Diesmal kann die ganze Familie mit auf die Reise gehen. Begleiten Sie König Graham und Cedric, die sprechende Eule auf deren Reise durch den unheimlich annehmenden Dunkelwald, und durch schrecklich heiße Wüsten, über hohe Gebirge und Meere, auf der Suche nach seiner königlichen Familie von Daventry. Die lebhaften Spielszenen, lebensechte Animation und der atemberaubende Soundtrack führt Sie auf eine fabelhafte Reise in eine andere Welt. Wo Spielcharakter tatsächlich mit Ihnen sprechen, jeder Charakter mit seiner eigenen Stimme. Sie brauchen nichts einzutippen, das lieben besonders die jüngeren Mitreisenden.*

Erforschen Sie die bezaubernde Welt von King's Quest V und entdecken Sie den Grund wieso mehr Computerspieler die King's Quest Serien gespielt haben denn irgendein anderes Computerspiel.

SIERRA®

® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.

* Nur CD-Rom Version

BOMICO

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

Amiga-Söldner, die sich am liebsten per Vertikalscrolling durch die Screens metzeln, werden zur Zeit gleich von zwei Seiten mit neuen Opfern versorgt! Wer läßt's besser krachen: U.S. Gold oder Core Design?

MERCS VERSUS WAR ZONE

Krieg der Krieger

Meres

War Zone

War Zone

Mercs

Die Vorgeschichte(n)

Ob nun, wie bei Mercs, der amerikanische Präsident ins finsterste Afrika entführt wurde, oder ob sich gemäß War Zone eine unbekannte Macht anschickt, die freie Welt zu erobern – beide Stories nehmen es an Spannung und Dramatik problemlos mit jedem Telefonbuch auf! Nun sind in diesem Genre die Geschichten aber auch wirklich sch...nurzegal, wichtig ist, daß ein beinharter Bursche mit der Knarre im Anschlag darauf wartet, von einem nicht minder harten Joystickartisten durch jeweils acht Level voller Gegner und Extrawaffen dirigiert zu werden. Hat der Mann am Stick zufälligerweise einen Freund, der ebenfalls gerade jene Spiele bevorzugt, die die BPS so gar nicht leiden mag, geht es Seite an Seite durchs Feindesland.

Der Kampf

Die Gemeinsamkeiten erschöpfen sich aber keineswegs in der Vorgeschichte: Beide Games sind typische Arcade-Knaller (Mercs stammt sogar aus der Spielhalle, dort konnten übrigens gleich drei Freizeit-Söldner mitmischen), beide bieten die obligaten King Size Endgegner (Panzer, Hubschrauber...), und beide machen erst so richtig Spaß, wenn man sie zu zweit spielt.

Auch bei den Feinden gibt's hier wie dort das übliche Personal an herumlaufenden Soldaten, hinterlistigen Heckenschützen und sonstigen Miniatur-Rambos, die es auf den Energievorrat der Hauptsprites abgesehen haben. Erste Unterschiede ergeben sich dagegen bei der Auswahl an Waffen und sonstigen Extras. Dabei scheint zunächst Mercs die Nase vorn zu haben, weil man hier auch Jeeps, Panzer oder Boote zum Vorwärtskommen benutzen kann, wobei im Zwei-Spielermodus der eine lenkt, während der Kollege die Kanone bedient. Insgesamt geht der Sieg in dieser Disziplin aber trotzdem an War Zone: Das wortwörtlich kistenweise im Gelände verstreute Sammelgut mag zwar nicht gerade übermäßig originell sein, dafür ist das Angebot an Schutzschilden, Erste-Hilfe-Koffern, Extraleben, Punktebonis, (per Shift-Taste aktivierbaren) Smartbombs und tausenderlei noch dreifach hochrüstbaren Feuerwerkskörpern mehr als komplett. Dagegen nimmt sich das Mercs-Waffenarsenal mit seinen MGs, Streuschußkanonen, Raketen- und Flammenwerfern vergleichsweise harmlos aus – auch wenn es hier zusätzlich Proviant und sogar (energieraubende) Zigaretten zu finden gibt!

Die Entscheidung

Eins vorweg: Was hier jeweils an Grafik über den Screen flimmert, ist bestimmt nichts für Leute mit schwachen Nerven oder gutem Geschmack! Bei War Zone sacken die getroffenen Gegner blutüberströmt zusammen, ebenso die an Pfähle gefesselten Geiseln, sollte man sie versehentlich erschießen anstatt befreien. Auch bietet es den größeren Bildschirmausschnitt, Mercs hingegen das bessere, weil multidirektionale und dennoch etwas weniger ruckelnde Scrolling, und die gelungeneren Animationen. Soundtechnisch stehen in der Kriegszone markerschütternde Todesschreie und dröhnende Explosionsgeräusche oder eine mittelprächtige Musi am Spielplan, bei Mercs hingegen gibt's gute Musik plus knackige Schuß-FX.

Letztendlich aber ist die Spielbarkeit das allesentscheidende Kriterium, und da ist War Zone leider nur zweiter Sieger: Mercs spielt sich einfach eine Spur flotter, es kann mit allerlei Feinheiten wie Liften oder daß man im Sumpf langsamer vorwärts kommt, aufwarten. Zudem muß man hier auch nicht ewig in unendlich zähe Gegner hineinballern – das ganze Gamedesign macht einen etwas professionelleren und vor allem abwechslungsreicheren Eindruck. Das soll nun aber nicht bedeuten, daß War Zone schnell langweilig würde! Dazu ist es schonmal viel zu schwer ... (C. Borgmeier/mm)

Mercs – War Zone

Grafik:	76% – 66%
Sound:	65% – 54%
Handhabung:	73% – 72%
Spielidee:	38% – 33%
Dauerspaß:	76% – 68%
Preis/Leistung:	65% – 65%
Red. Urteil:	72% – 66%

Für Fortgeschrittene – Für Experten
Preis: 79,– DM – 69,– DM
Hersteller: U.S. Gold – Core Design
Genre: Action

Spezialität: Und noch eine Gemeinsamkeit: Die Highscores werden hüben wie drüben nicht gespeichert!

WANTED

Ein paar geschickte Diebe, Heiler, Drachentöter, Ninjas, Weltraumpiraten und sonstige Abenteurer. Kurz gesagt, wir suchen ein paar Leute, die sich für Computerspiele begeistern können.

Wenn Ihr dabei auch noch programmieren oder zeichnen könnt oder sogar schon Spiele gemacht habt, meldet Euch noch heute, denn wir suchen Entwickler und Programme für nahezu alle gängigen Computersysteme.

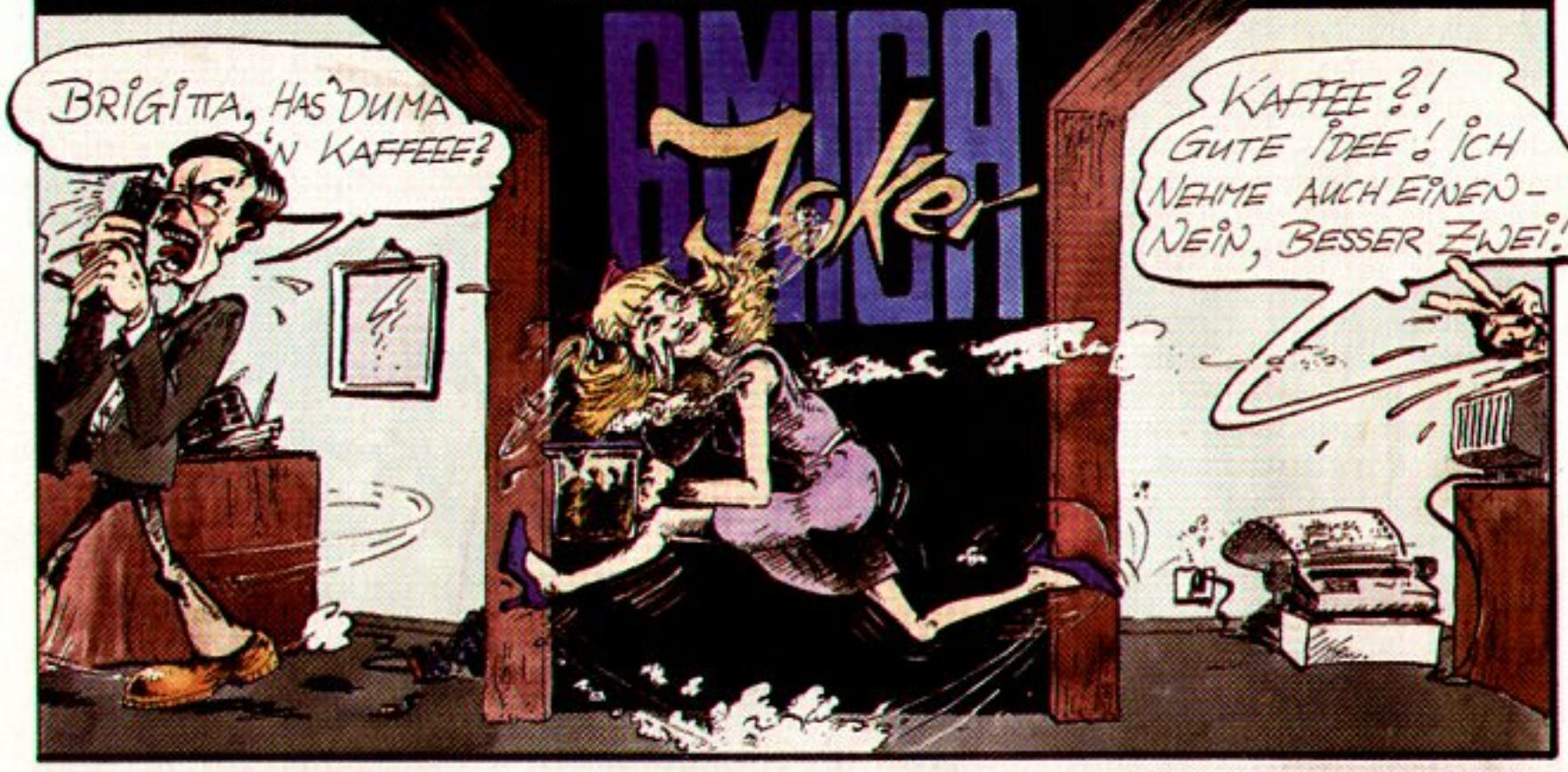
attic

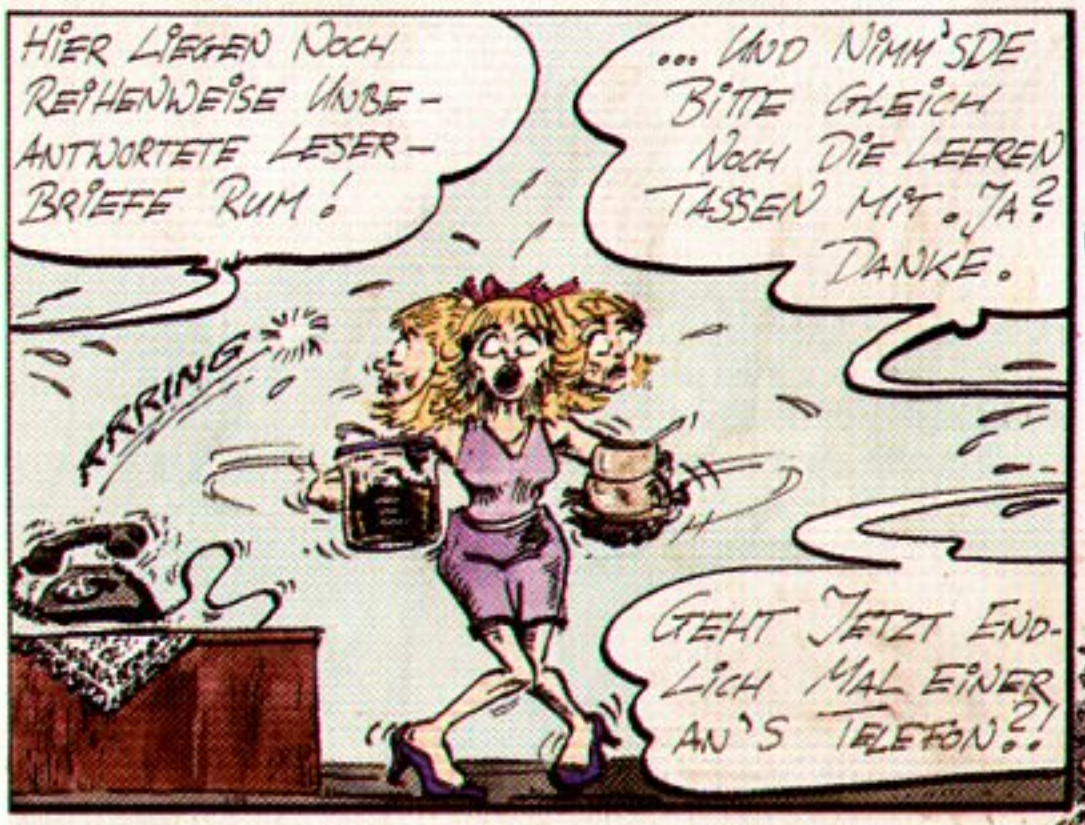
Gebt uns die Möglichkeit, Euch ein Angebot zu machen und wir versprechen Euch, es wird ein Killer-Deal!

attic Entertainment Software
Untere Vorstadt 37
7470 Albstadt 1

...we unchain your fantasies!

The unbelievable AMIGA Joker





MAGIC POCKETS MYSTERY-MUSIC COMPETITION

„Magic Pockets", das hab' ich doch schonmal gehört? Richtig, hinter unserem neuen Preisausschreiben steckt niemand geringerer als die Bitmap Brothers – ihres Zeichens Starprogrammierer und Gründer des Renegade-Labels!

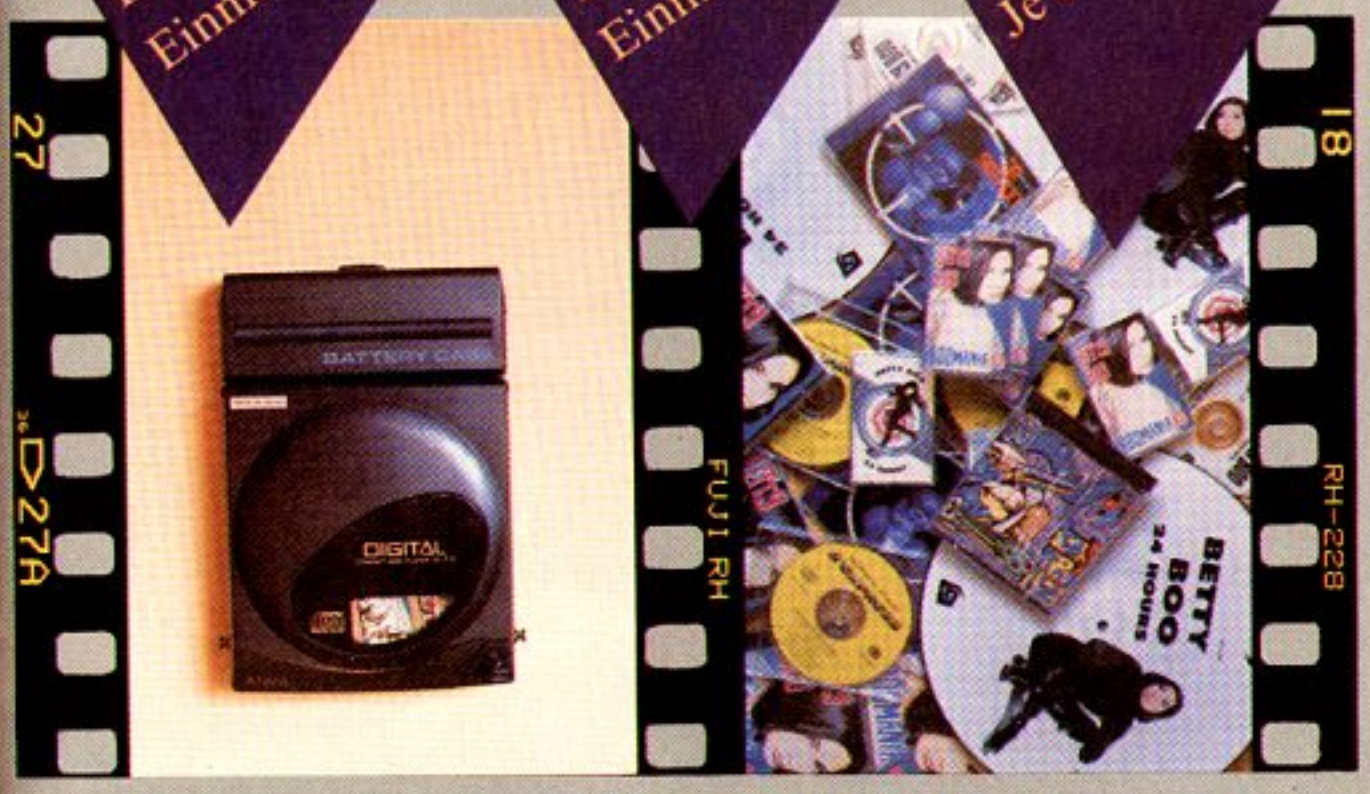
Bis vor kurzem haben die abtrünnigen Brüder ja noch für Mirrorsoft in die Tasten gehauen, jetzt setzen sie ihre begnadeten Fingerchen nur noch für die eigene Bruderschaft in Bewegung. Eines hat sich dadurch allerdings nicht geändert: Was die Jungs auch anfassen – es wird zum Riesenerfolg! Das war bereits bei ihrem Ballerhit „Mammon 3" so, genauso dann beim futuristischen Sportspektakel „Slowball 5", nicht zu vergessen das Maßstäbe setzende Actionadventure „Palaver"!

Selbstmurmelnd, daß die Bitmaps auch bei ihren jüngsten Games „Gods" und „Magic Pockets" wieder alle Register ihres Könnens gezogen haben. Einen kleinen Vorgeschmack geben Euch ja schon die „Magic Pockets" Screenshots auf dieser Seite; einige wenige Auserwählte können sich aber auch einen persönlichen Eindruck von der Klasse der englischen Programmier-Bruderschaft verschaffen: Wir verlosen nämlich heute ein paar Götter (in digitaler Form, wohlgemerkt). Außerdem gibt's einen CD-Walkman und Futter dafür, wie man es in keinem Laden findet – teilweise bisher unveröffentlichte Aufnahmen von „Betty Boo", „Bomb the Bass" und anderen Favoriten der Bitmaps! Ein paar (bedruckte) Maxi-Singles und Musikkassetten sind auch noch dabei, damit's aber spannend bleibt, verraten wir weder, was auf den mysteriösen Raritäten so im einzelnen drauf ist, noch wieviele es davon gibt. Der langen Rede kurzer Sinn:

1. Platz: Ein CD-Walkman + Einmal Mystery-Music + Einmal „Gods"

2. – 10. Platz: Einmal Mystery-Music + Einmal „Gods"

11. – ?? Platz: Je einmal Mystery-Music



Außerdem kriegt *jeder* Gewinner ein nigelnagelneues „Gods"-Poster! Alles, was wir dafür von Euch wissen wollen, sind die *richtigen* Namen der oben erwähnten Bitmap-Spiele. Unter Nichtbeachtung des (ausgeschlossenen) Rechtswegs schreiben Nicht-Joker-Mitarbeiter die drei Titel auf eine Postkarte und senden diese bis zum 10. September an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Magic Pockets"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Viel Glück, mögen die Götter mit Euch sein!

Nun ist der Urlaub wieder vorbei, die eingelaufenen Zuschriften füllten ganze Waschkörbe, und Hundelady Daisy sieht nach ihrem Frisörbesuch richtig stromlinienförmig aus . . .

Lesercharts

1. (1) LEMMINGS
2. (4) SECRET OF MONKEY ISLAND
3. (2) POWERMONGER
4. (3) PIRATES!
5. (–) SPEEDBALL 2
6. (5) ELVIRA
7. (6) SIM CITY
8. (7) KICK OFF II
9. (–) TURRICAN 2
10. (8) NORTH & SOUTH

Verkaufscharts

1. (1) SECRET OF MONKEY ISLAND
2. (–) RAILROAD TYCOON
3. (–) EYE OF THE BEHOLDER
4. (3) LEMMINGS
5. (4) GREAT COURTS II
6. (5) ELVIRA
7. (–) TURRICAN 2
8. (–) SPEEDBALL 2
9. (8) POWERMONGER
10. (7) M.U.D.S.

Redaktionscharts

1. HUNTER
2. EYE OF THE BEHOLDER
3. CADAVER – THE PAYOFF
4. DIE KATHEDRALE
5. RETURN OF MEDUSA
6. MANCHESTER UNITED II
7. MULTI-PLAYER MANAGER
8. R-TYPE II
9. GUNBOAT
10. TOKI

Leser-Flops

1. PROSOCCER 2190
2. NUCLEAR WAR
3. DAS HAUS
4. DAS MAGAZIN
5. JUNGLE JIM

Redaktions-Flops

1. POKER STAR
2. ENGLAND CHAMP. SPECIAL
3. TETRIS
4. CRICKET
5. MOONBASE

Soweit in Kurzfassung die allerneuesten Interninfos aus der Redaktion – wie wir Euch kennen, seid Ihr Banausen aber viel mehr daran interessiert, ob Euer aktuelles Lieblingsgame wohl schon in den Charts aufgetaucht ist. Deshalb haben wir uns sofort ans Zählen, Messen und Wiegen gemacht und geben hiermit bekannt, daß die Weltmeister im Marathon-Buddeln ihre Goldmedaille verteidigen konnten. Alle Fans der „Lemmings" dürfen also ein Faß aufmachen, sollten aber bei der Gelegenheit nicht vergessen, uns ein paar Humpen rüberzuschieben. Des weiteren sind die fixen Jungs von „Speedball 2" nach kurzer Unterbrechung wieder in die erste Liga aufgestiegen, und für alle Ballermänner und -frauen haben wir schließlich die erfreuliche Nachricht, daß auch „Turrican II" sich nun mehr auf den Spitzenplätzen sonnen darf.

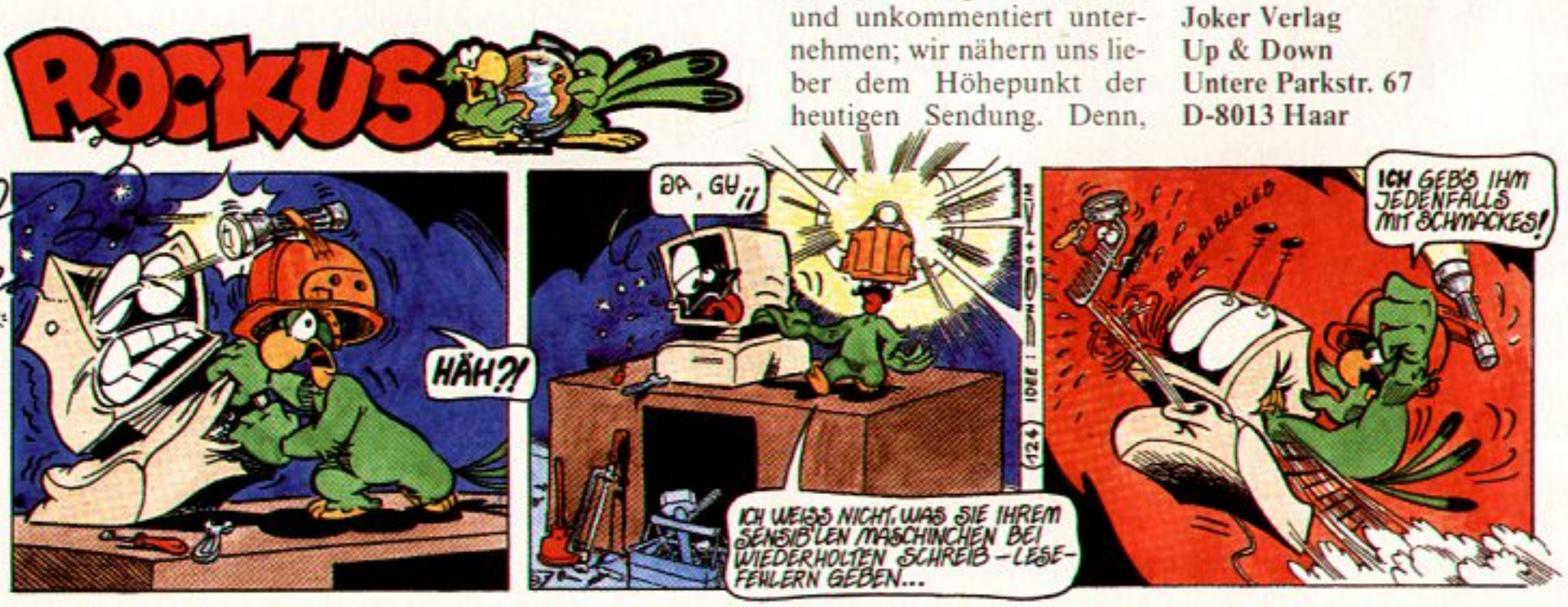
Bei den Verkaufscharts hat sich ebenfalls einiges getan: „Railroad Tycoon" ist mit der Geschwindigkeit des neuen Intercitys nach oben gedüst, und Kanalräumer mit Hang zur Monsterjagd dürfen sich über die tolle Plazierung von „Eye of the Beholder" freuen. Last not least hat auch hier „Speedball 2" den Einzug geschafft – Glückwunsch zu diesem Doppelschlag. Ja, selbst bei den Leser-Flops gibt's einen Neuzugang zu vermelden: Tusch für „Jungle Jim", das Teil ist eine echte Bereicherung für Eure Gänsehaut-Parade!

Den Streifzug durch die Hits und Hops der Redaktion dürft Ihr wie gewohnt allein und unkommentiert unternehmen; wir nähern uns lieber dem Höhepunkt der heutigen Sendung. Denn, wie alle In- und Outsider wissen, verlosen wir auch und gerade in der Hitze des Hochsommers (unter allen Einsendern) drei coole Games:

1 x Toki
1 x Wonderland
1 x Railroad Tycoon

Ferner gilt es noch drei schicke Sammelordner zu erhaschen. Was Ihr dafür tun müßt? Nur eine gewöhnliche Postkarte mit Euren höchstpersönlichen Wow- und Ächz-Games einschicken. Gewinnwunsch wie auch Adresse nicht vergessen, und dann hinein mit dem Kärtchen in einen dieser ominösen gelben Kästen! Mit folgender Zielbeschreibung kommt es bei uns an:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



"Es ist unbeschreiblich, das Gefühl widerzugeben, das ich empfinde wenn ich hoch über den Wolken fliege und unter mir breitet sich nicht nur ein, aber vier oder fünf Schlachtfelder aus. Und ich überschaue sie von hoch oben über den Wolken."

" Erster Weltkrieg Pilot"

SIERRA®
AB SOFORT BEI
BOMICO!
MIT DEUTSCHER
ANLEITUNG!

Red Baron™

Ohne Frage gibt Ihnen ein guter Flugsimulator das richtige Gefühl fürs Detail. Insbesondere Elemente die bestimmte Eigenschaften eines Flugzeugs widergeben, wie Flugcharakteristiken, Waffenhandlung und die Eigenschaft Beschädigungen zu überstehen. Wer das nicht in Flugsimulatoren anbieten kann, läßt lieber die Finger davon.

Red Baron übertrifft alle diese Eigenschaften, ja geht sogar einen Schritt weiter, indem wir nicht nur selbstverständliche Details anbieten, aber auch einen Hauch für die damalige Zeit. Natürlichkeit, menschliche Gefühle, Leidenschaften, all diese Elemente die einst die Herzen dieser jungen Männer in ihren fliegenden Kisten fühlten.

Wir gehen zurück in eine Zeit wo die Fliegerei noch in ihren Kinderschuhen steckte und junge Flieger wie Eddie Rickenbacker, Billy Bishop und Manfred von Richthofen waghalsige Manöver flogen um am Leben zu bleiben. Das war eine Zeit wo Kriegsflieger von den verschiedenen Nationen noch eine Art unausgesprochene Brüderschaft genossen. Diese Piloten waren die letzten echten Helden- die Fliegerasse.

Red Baron ist mehr als ein guter Flugsimulator. Finden Sie heraus wie es wirklich damals war, als Kampfflieger in einem Krieg zu sein, wo unwahrscheinlich waghalsige Luftkämpfe stattfanden, zum ersten Mal- im ersten großen Weltkrieg unserer Zeit.

28 verschiedene Modelle, von den echten Fliegerassen reproduziert, unabhängige Luftkämpfe mit tollen digitized Grafiken.

Tauschen Sie die Nationalitäten aus, Speichern, ändern oder löschen Sie Ihr Spiel mit dem Missionrecorder

Dynamix®
PART OF THE SIERRA FAMILY

® is a registered trademark of Dynamix © 1990 Sierra On-Line, Inc.

BOMICO

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

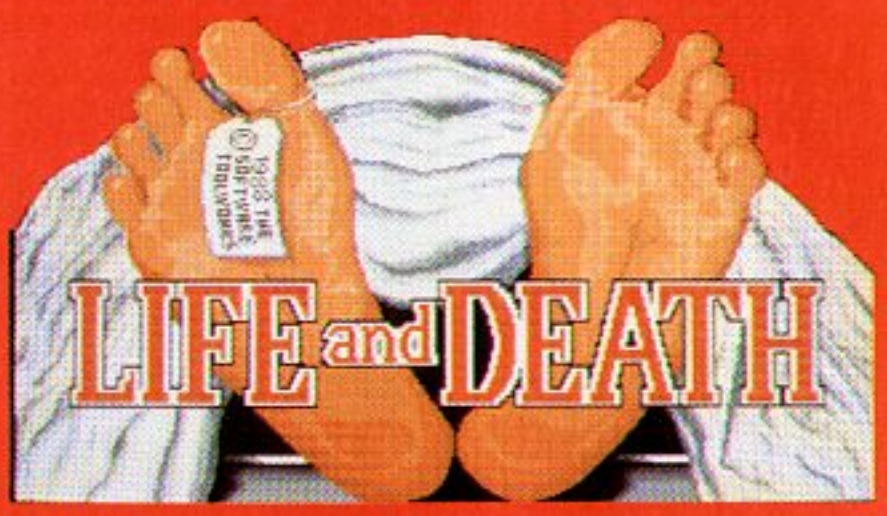
Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

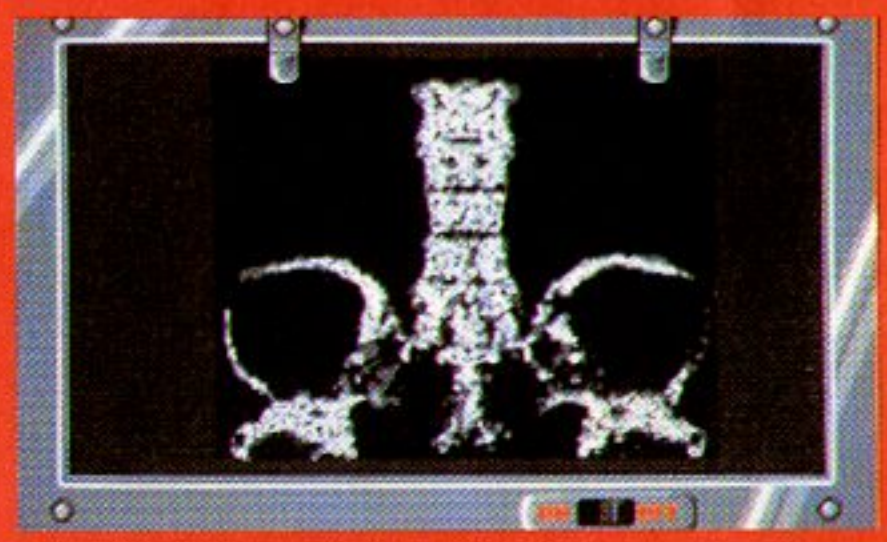
IHR SOFTWARE PARTNER

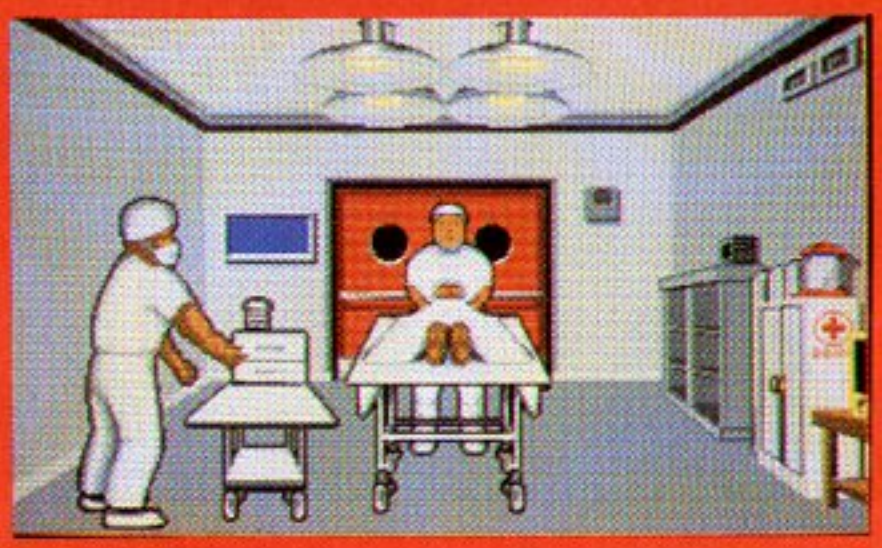
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

Lust auf Doktorspiele mit der „Freundin“? Und zwar nicht bloß so oberflächliche mit 'nem bißchen Fummeln, sondern gleich richtig: Betäuben – Aufschneiden – Rumwühlen! Ja? Dann wetzt schon mal Euer Skalpell . . .

Der Amiga Joker meint:
Life & Death – eine gelungene Opera . . . äh, Simulation!







Der Halbgott in Weiß braucht hier kein Medizinstudium, das einzige, was er studiert haben sollte, ist die deutsche Anleitung. Life & Death ist nämlich weniger ein Spiel als ein unterhaltsamer Einführungskursus in die schneidige Kunst der Chirurgie. Daher wird auch nicht gleich drauflosgeschnippelt – vor dem Operationsvergnügen kommt erstmal die harte Arbeit der Diagnose!

Man fängt als junger Stationsarzt in der Abteilung für Unterleibschirurgie des Toolworks General Hospital an. Nach ein paar guten Ratschlägen vom Chef in der angeschlossenen Medizinschule schickt uns Schwester Monika zum ersten Patienten. Der wird ein bißchen abgetastet, um die Herkunft der Schmerzen genauer zu lokalisieren, dann liest man sich auf dem Krankenblatt die vorhandenen Symptome durch. Tja, und schon schreiten wir zur Therapie: Handelt es sich nur um ordinäre Blähungen, läßt man sein Opfer einfach ein paar Tage beobachten, bei Verdacht auf Nierensteine ordnet man eine Röntgenaufnahme an und überweist den Patienten anschließend an einen Kollegen, vermutet man dagegen eine bakterielle Infektion, wird medikamentös behandelt. Sollte es sich aber um einen akuten Blinddarm handeln, folgt endlich die Stunde der Bewährung – es darf operiert werden!

Auch im OP muß man wieder absolut alles selbst machen, und das möglichst nach den Regeln der Kunst: Erstmal Hände waschen, Schutzhandschuhe überziehen, die vorgesehene Einschnittstelle desinfizieren, den Patienten betäuben (damit er sich nicht wehrt), den Herzschlag per EKG überwachen, schneiden, klammern, nähen usw.. Ist die Sache trotz aller Bemühung schiefgelaufen, gibt's 'nen Rüffel vom Chef, und man muß noch mal in die Medizinschule. Halb so wild, der Patient findet sich schließlich in der Regel am Friedhof wieder . . .

Das Diagnostizieren wird zwar schnell langweilig, weil man die diversen Symptome samt den entsprechenden Therapien bald auswendig runterbeten kann, aber der Schwerpunkt der Angelegenheit liegt eh beim Operieren, und das ist schwer, sogar verdammt schwer. Wer's nicht glaubt, kann immer noch den Schwierigkeitsgrad höherstellen – es gibt drei Stufen plus einem speziellen „Nightmare“-Modus für ganz Hartgesottene.

Die Grafik sieht besser aus als bei der (bereits 1988 erschienenen!) PC-Version, ist aber trotzdem nicht sonderlich berauschend; soundmäßig sind nur vereinzelte Schmerzensschreie und Türenschlagen zu hören. Die Maussteuerung klappt recht ordentlich, klickt man jedoch zu hastig herum, steigt das Programm manchmal aus. Schlußdiagnose: Eine ungewöhnliche Simulation, wie man sie seit dem vorsintflutlichen „The Surgeon“ nicht mehr am Amiga gesehen hat – nicht unbedingt lustig, aber fesselnd! (mm)

Life & Death

Grafik:	59%
Sound:	13%
Handhabung:	62%
Spielidee:	83%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	71%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Mindscape
Genre: Simulation

Spezialität: Mehr Optionen bei 1MB, Codewheel-Abfrage, Gummihandschuhe und Gesichtsmaske in der Packung.

Achtung!

Wir verlosen monatlich Floppys, Speichererweiterungen, Spiele.
Ihre Rechnungsnummer ist gleichzeitig Ihre Glückszahl!
Wir veröffentlichen die Gewinnzahlen monatlich in den gängigen Fachzeitschriften. Rufen Sie uns an, wenn Ihre Rechnungsnummer mit der veröffentlichten Zahl übereinstimmt.

Viel Glück und viel Spaß mit Ihrem Einkauf!
Ihre Glückszahl für diese Ausgabe:

5632 gewinnt 1 Floppy 3,5" **5712 gewinnt 1 Speichererweiterung**
5843 gewinnt 1 Joystick transparent-blau

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM-PC
3D Constr. Kit	119,95	119,95	119,95
Animation Studio	249,95	—	—
688 Attack Sub	64,95	—	74,95
A 10 Tank Killer	79,95	83,95	79,95
Action Station	74,95	—	—
Airborne Ranger	62,95	62,95	62,95
Airline Transp. Pilot	—	—	87,95
Alcatraz	64,95	64,95	64,95
Andrettis Rac. Chall.	—	—	74,95
Apprentice	56,95	56,95	—
Armour Geddon	62,95	—	—
Atomino	62,95	62,95	67,95
Atomix	54,95	54,95	58,95
B.A.T.	89,95	84,95	79,95
Back to the Future II	69,95	69,95	64,95
Back to the Future III	69,95	69,95	—
Back to the Golden Age	74,95	74,95	—
Bad Lands	59,95	59,95	54,95
Bandit Kings	82,95	—	82,95
Bane of the Cosmic Forge	89,95	—	89,95
Bards Tale II	64,95	—	54,95
Bards Tale III	67,95	—	76,95
Battle Isle	69,95	69,95	69,95
Battle Master	74,95	69,95	74,95
Battle Storm	64,95	64,95	64,95
Betrayal	72,95	72,95	79,95
Big Business	58,95	58,95	58,95
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95
Blue Max	74,95	—	79,95
Brainblaster	59,95	59,95	59,95
Brat	62,95	62,95	—
Brocker King	—	—	69,95
Buck Rogers dtsch.	94,95	—	94,95
Budokan	69,95	—	69,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95
Cadaver	69,95	69,95	64,95
Cadaver Levels	44,95	44,95	—
Captive	67,95	67,95	67,95
Car Vup	69,95	69,95	—
Carthage	62,95	—	—
Cash	62,95	—	—
Castle Master	59,95	59,95	69,95
Centurion Def. of Rome	67,95	—	67,95
Century	62,95	—	—
Challengers	74,95	74,95	74,95
Champions of Krynn *	68,95	74,95	68,95
Champions of RAJ	62,95	64,95	66,95
Champion Ship Run	62,95	62,95	—
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	—
Chess Simulator	64,95	64,95	69,95
Chips Challenge	64,95	64,95	74,95
Chuck Rock	59,95	59,95	—
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95
Cloud Kingdoms	59,95	54,95	74,95
Codename Iceman *	96,95	96,95	95,95
Cohort fighting for Rome	69,95	69,95	—
Colonels Bequest *	96,95	96,95	96,95
Colorado	29,95	29,95	29,95
Combo Racer	59,95	64,95	—
Conflict Middle East	72,95	—	84,95
Conquest of Camelot *	96,95	96,95	96,95
Cougar Force	49,95	49,95	66,95
Countdown	—	—	74,95
Crime Time	55,95	55,95	64,95
Crown	57,95	57,95	64,95
Curse o.t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95
Damocles	64,95	64,95	—
Das Boot	74,95	—	66,95
Das Stundenglas	72,95	72,95	72,95
Defender of the Earth	54,95	54,95	—
Der Spion d. mich liebte	52,95	52,95	64,95
Dick Tracy	62,95	62,95	62,95
Die Unendl. Geschichte II	69,95	—	74,95
Dino Wars	54,95	54,95	59,95
Disc	68,95	68,95	68,95
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95
Dragon Wars	69,95	—	69,95
Dragonflight	79,95	79,95	—
Dragonstrike	74,95	—	74,95
Dragons Breath	72,95	72,95	72,95
Dragon Breed	64,95	64,95	—
Dragons of Flame	69,95	69,95	69,95
Drakkhen	69,95	—	69,95
Duck Tales	64,95	64,95	64,95
Dungeon Master *	64,95	64,95	92,95
Ecco Phantoms	69,95	69,95	—
Elite +	—	—	89,95
Elvira Mistress o.t.Dark	72,95	72,95	92,95
Emlyn Hughes Soccer	64,95	64,95	—
Epic	62,95	62,95	—
Epyx Sporting Gold	62,95	62,95	62,95
European Super League	59,95	59,95	59,95
Eye of the Beholder	74,95	—	74,95
Exterminator	62,95	62,95	64,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	—	82,95
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	—
F-16 Falcon Miss. D. II	59,95	59,95	—
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	84,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95
Fatal Heritage	69,95	—	—
Feudal Lords	67,95	—	—
Final Battle	64,95	64,95	—
Final Command	68,95	68,95	68,95
Finale	64,95	64,95	69,95
Final Whistle	39,95	39,95	—
Flimbos Quest	64,95	64,95	—
Flight of the Intruder	—	—	89,95
Flip it and Magnose	49,95	49,95	—
Flood	69,95	69,95	—
Full Metall Planete	59,95	59,95	64,95
Full Blast	74,95	74,95	74,95
Galactic Empire	69,95	69,95	79,95
Gauntlet 3	a.A.	a.A.	a.A.
Geisha	64,95	64,95	66,95
Genghis Khan	82,95	—	83,95
Gettysburg	74,95	74,95	74,95
GO	62,95	62,95	62,95
Gods	62,95	—	—
Gold of the Aztecs	64,95	64,95	64,95
Golden Axe	69,95	62,95	—
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95
Gremlins II	62,95	54,95	62,95
Gunboat	64,95	—	64,95
Gunship	59,95	59,95	79,95
Hard Drivin 2	58,95	58,95	68,95
Hard Nova	—	—	74,95
Harley Davidson	74,95	—	74,95
Harpoon	74,95	—	98,95
Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95
High Energy	79,95	79,95	—
Hillsfar	69,95	66,95	64,95
Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Hot Rod	64,95	64,95	—
Icerunner	49,95	—	—
Immortal	69,95	69,95	—
Imperium	67,95	67,95	72,95
Indianapolis 500	69,95	39,95	69,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Invest	59,95	59,95	64,95
Insects in Space	59,95	59,95	—
Iron Lord	69,95	69,95	74,95
Ishido	64,95	—	74,95
It came from the Desert *	72,95	—	72,95
Jack Nicklaus Golf Unl.	72,95	—	74,95
Jahangir Khan	67,95	67,95	67,95
Jet Fighter 2	—	—	94,95
Kengi	59,95	—	—
Keys of Maramon	—	—	74,95
Khalaan	69,95	69,95	69,95
Kick Off II	64,95	64,95	64,95
Kid Gloves	65,95	—	—
Kind of Magic I	59,95	59,95	—
Kind of Magic II	59,95	59,95	—
Kind of Magic III	64,95	—	—
Kings Bounty	72,95	—	74,95
Kings Quest IV *	96,95	96,95	96,95
Klax	48,95	48,95	59,95
Knights of Crystallion	44,95	44,95	—
Knights of Legend	74,95	74,95	74,95
Knights of the Sky	—	—	84,95
Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit Larry II *	96,95	96,95	96,95
Leisure Suit Larry III *	96,95	96,95	96,95
Lemmings	62,95	62,95	74,95
Lettrix	59,95	59,95	62,95
Life & Death	69,95	69,95	69,95
Light Corridor	58,95	58,95	74,95
Links	—	—	86,95
LOGO	64,95	64,95	64,95
Loom	75,95	75,95	75,95
Lords of War	49,95	—	—
Lost Patrol	58,95	58,95	69,95
Lotus Esprit Turbo	64,95	64,95	—
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95
Magic Fly	69,95	69,95	—
Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95
Masterblazer	69,95	69,95	69,95
Maupiti Island	64,95	64,95	—
Mean Streets	62,95	64,95	72,95
Megatraveller	69,95	69,95	79,95
Merchant Colony	74,95	74,95	—
Metal Masters	62,95	62,95	62,95
Midnight Resistance	59,95	59,95	—
Midwinter	68,95	68,95	69,95
Midwinter 2	a.A.	a.A.	a.A.
Mig 29 Fulcrum	82,95	82,95	—
Might & Magic II	72,95	—	72,95
Mighty Bomb Jack	62,95	49,95	—
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monty Python	59,95	59,95	69,95
Moonbase	82,95	—	82,95
Moonshine Racer	64,95	64,95	—
Moonwalker	64,95	64,95	64,95
M.U.D.S.	69,95	69,95	74,95
Murder	64,95	64,95	69,95
Murder in Space	58,95	58,95	58,95
Mystical	62,95	62,95	64,95
NAM - Vietnam	69,95	69,95	82,95
Narc	62,95	62,95	62,95
Navy Moves	64,95	69,95	—
Navy Seals	66,95	66,95	—
Necronom	69,95	—	—
Neuromancer	69,95	—	69,95
Nightbreed I	64,95	64,95	69,95
Nightbreed II	64,95	64,95	69,95
Night Shift	54,95	54,95	54,95
Ninja Remix	64,95	64,95	—
Ninja Spirit	64,95	64,95	—
Nitro	59,95	59,95	—
North & South (a)	29,95	29,95	29,95
Obitus m. T-Shirt	82,95	—	82,95
Oil Imperium	59,95	59,95	54,95
Omnicron Conspiracy	64,95	62,95	—
On the Road	69,95	69,95	69,95
Operation Stealth	62,95	62,95	72,95
Pang	64,95	64,95	64,95
Pahza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95
Paradroid 90	64,95	64,95	—
PGA Tour Golf	69,95	—	69,95
Phantasie	—	—	69,95
Pirates	63,95	69,95	59,95
Platinum	59,95	59,95	59,95
Platinum Top 4	59,95	—	—
Plotting	62,95	62,95	—
Police Quest I	62,95	62,95	64,95
Police Quest II *	96,95	96,95	96,95
Pool of Radiance	68,95	68,95	62,95
Populous New Land	35,95	44,95	29,95
Power Monger	74,95	74,95	—
Power Monger Data Disk	42,95	42,95	—
Power Pack	69,95	69,95	—
Power Slide	63,95	63,95	—
Predator	62,95	62,95	—
Prehistoric	54,95	54,95	—
Prince of Persia	69,95	69,95	74,95
Proflight	94,95	—	—
Projectyle	68,95	68,95	—
Project Prometheus	64,95	64,95	a.A.
Puffys Saga	69,95	59,95	69,95
Puzznik	64,95	64,95	—
Quest for Glory	96,95	96,95	94,95
Quest for Glory 2	96,95	96,95	96,95
Ralf Glau Edition	74,95	74,95	74,95
Railroad Tycoon	78,95	—	84,95
Rainbow Island	59,95	49,95	—
Reach for the Skies	a.A.	a.A.	—
Red Baron	—	—	86,95
Red Lightning	74,95	74,95	74,95
Red Phoenix Rises	a.A.	a.A.	—
Red Storm Rising	63,95	63,95	82,95
Resolution 101	64,95	64,95	64,95
Return of Medusa 2	66,95	66,95	—
Revelations	54,95	54,95	64,95
Rick Dangerous II	59,95	59,95	62,95
Rings of Medusa	64,95	64,95	64,95
Riders of Rohan	62,95	62,95	79,95
Roadwar	—	—	69,95
Robocop II	62,95	62,95	—
Rogue Trouper	59,95	59,95	59,95
Romance o.t. three Kingd.	99,95	—	99,95
RVF Honda	59,95	59,95	—

Wie Phoenix aus der Asche - Funny Software

*GAMES*NEU*GAMES*NEU*GAMES*

THE BEST OF SHOPPING

IM WILDEN SÜDEN

seit 1. März 1991

NEU*GAMES*NEU*GAMES*NEU*GAMES*NEU

FUNNY SOFTWARE
heck & PARTNER

Grazer Str. 34 * 7000 Stuttgart-Feuerbach

TEL. 07 11 / 8 56 85 34 - 85 03 25

VERSAND + LADEN

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM-PC
S.C.I.	59,95	59,95	—
Saint Dragon	64,95	64,95	—
Search for the King	64,95	—	—
Secret of Silv. Blades	69,95	69,95	69,95
Shadow of the Beast II	82,95	89,95	—
Shuffle	59,95	—	—
Sim City Terrain Ed.	39,95	39,95	39,95
Sim City Architecture 1	44,95	44,95	44,95
Sim City Architecture 2	44,95	44,95	44,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim Earth	a.A.	a.A.	96,95
Simulcra	62,95	62,95	—
Ski or Die	69,95	—	—
Skull & Crossbones	64,95	64,95	64,95
Space Quest III *	96,95	96,95	96,95
Speedball II	64,95	64,95	—
Spindizzy Worlds	64,95	64,95	—
Spirit of Adventure	69,95	69,95	—
Spirit of Excalibur	84,95	—	84,95
Starflight	64,95	69,95	64,95
Starlord	69,95	—	—
Stellar 7	62,95	—	—
Stratego	64,95	64,95	74,95
Street Rod	54,95	a.A.	55,95
S.T.U.N. Runner	59,95	59,95	68,95
Subbuteo	69,95	69,95	69,95
Super Cars 2	62,95	—	—
Super League Manager	64,95	64,95	—
Super Monaco Grand Prix	62,95	—	—
Super Off Road	64,95	64,95	64,95
Supremacy	75,95	75,95	89,95
Swiv	64,95	64,95	—
Swords & Galleons	64,95	—	—
Sword of Aragon	74,95	—	74,95
T.N.T.	68,95	68,95	—
Team Suzuki	62,95	62,95	—
Team Yankee	72,95	72,95	82,95
The Cardinal of the Kremlin	64,95	—	—
The Hunt for Red October	—	62,95	72,95
The Killing Game Show	59,95	59,95	—
The Winning Team	69,95	69,95	—
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Thunderstrike	64,95	64,95	72,95
Toki	64,95	64,95	—
Tom & the Ghost	69,95	69,95	69,95
Torvak the Warrior	64,95	—	—
Total Recall	62,95	62,95	69,95
Tournament Golf	64,95	54,95	64,95
Tower of Babel	64,95	64,95	—
Tower Fra	74,95	—	—
Toyota Celica	59,95	59,95	—
Tracon 2	89,95	—	—
Transworld	62,95	62,95	68,95
Turrican	54,95	54,95	—
Turrican 2	64,95	64,95	—
TV Sports Basket Ball	74,95	—	79,95
Typhoon of Steel	74,95	—	—
Ultima Martian Dreams	—	—	64,95
Ultima V	74,95	74,95	74,95
Ultimate Ride	62,95	—	—
UMS II	72,95	72,95	82,95
USS John Young	54,95	—	—
Vaxine	59,95	59,95	74,95
Venus the Flytrap	51,95	51,95	—
Viking Child II	69,95	69,95	—
Voyager	69,95	54,95	49,95
Vroom	64,95	64,95	—
War in Middle Earth	—	57,95	—
Warhead	64,95	64,95	—
Warlock the Avenger	64,95	64,95	—
Warlords	69,95	—	69,95
Warriors of Darkness	72,95	72,95	72,95
Wayne Gretzky Icehockey	69,95	69,95	69,95
Wayne Gretzky Icehock. 2	a.A.	a.A.	79,95
Wheels of Fire	72,95	72,95	—
White Death *	74,95	—	—
Wild West World	84,95	—	—
Wing Commander	a.A.	a.A.	84,95
Wings	72,95	—	—
Wings of Death	68,95	68,95	—
Wolfpack	72,95	72,95	84,95
World Champ. Box. Man.	54,95	54,95	54,95
World Champ. Soccer	64,95	59,95	64,95
Wonderland	75,95	75,95	89,95
Wrath of the Demon	69,95	69,95	69,95
Wreckers	66,95	66,95	66,95
X-Out	54,95	54,95	—
Xenon II	69,95	69,95	64,95
Xiphos	69,95	69,95	64,95
Zak McKracken	69,95	69,95	69,95
Zarathrusta	62,95	62,95	—
Zeliard	—	—	84,95
Z-Out	59,95	—	—

* bei diesen Spielen sind 1 MB erforderlich

HARDWARE UND ZUBEHÖR

Reservierungen werden vorrangig ausgeliefert!

JOYSTICKS:

Competition Pro. Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro. Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro. Standard transparent-grün	DM	34,95
Competition Pro. Standard transparent-rot	DM	34,95
Competition Pro. Standard transparent-blau	DM	39,95

ZUBEHÖR:

Elektronischer Bootselektor	DM	44,95
Maus - Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis - Ware Maus	DM	79,95
Color Maus - Graffiti	DM	89,95
Synchro Express	DM	99,--
Amiga Action Replay	DM	189,--
AMIGA 500	DM	848,--
AMIGA - FARBMONITOR 1084 S	DM	598,--
BODEGA BAY Erweiterungskonsole öffnet die Welt zum PC	DM	848,--
BODEGA BAY mit XT-Karte & 2 x 3,5" Floppys kompl.	DM	2.098,--

TOPANGEBOT Speichererweiterungen für A 500:

m. Uhr + Accu, abschaltbar, Garantie 6 Mon.	DM	79,--
m. Uhr + Accu, abschaltbar, Garantie 1 Jahr	DM	86,--
m. Uhr + Accu, abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	152,95
m. Uhr + Accu, abschaltbar + Elvira	DM	146,95
m. Uhr + Accu, abschaltbar + Monkey Island	DM	163,95
m. Uhr + Accu, abschaltbar + Wolfpack	DM	146,95
m. Uhr + Accu, abschaltb. + F 15 Strike Eagle	DM	156,95
m. Uhr + Accu + Cinemare (3 Spiele)	DM	199,95
m. Uhr + Accu + Dungeon Master	DM	139,95
m. Uhr + Accu + Kick Off 2	DM	139,95

Speichererweiterung für A 500 Grundversion:
512 KB 178,-- 1.0 MB 228,-- 1.5 MB 278,-- 1.8 MB 328,--
Speichererweiterung für A 500
1 MB Chip Ram wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB 228,-- 1.0 MB 278,-- 1.5 MB 328,-- 2.5 MB 378,--

Speichererweiterung für A 2000 abschaltbar:
512 KB 278,-- 1.0 MB 318,-- 2.0 MB 378,--
4.0 MB 568,-- 8.0 MB 928,--
Speichererweiterung für A 1000 2.0 MB 498,--

Laufwerke
3.5 Floppy Drive extern, slimline & Kick Off 2, RVF, Battle Squadron, Beast II kompl. DM 269,95
3.5 Floppy Drive extern, slimline abschaltbar für Amiga DM 159,--
5.25 Floppy Drive extern, abschaltbar, 40/80 Tracks DM 199,--
3.5 Floppy Drive extern, slimline abschaltbar, für Atari DM 169,--
3.5 Floppy Drive intern A 500 DM 159,--

Laufwerke für PC:
3.5" 1.44 MB DM 159,-- 5.25" 1.2 MB DM 169,--
Einbaurahmen für 3.5" Laufwerke DM 20,--

Festplatten SCSI kompl. Systeme
f. A 500 anschlußfertig im formschönen Gehäuse
— A.L.F.2 — Autoboot extern:
40 MB OKTAGON 20 ms DM 1.198,--
52 MB OKTAGON 15 ms DM 1.498,--
105 MB OKTAGON 11 ms DM 1.898,--

Festplattenlaufwerke f. A 2000:
SCSI - PROFESSIONAL

40 MB 3,5" 20 ms	DM 1.098,--
80 MB 3,5" 19 ms	DM 1.498,--
90 MB 3,5" 20 ms	DM 1.598,--
105 MB 3,5" 11 ms	DM 1.698,--

SCSI-ALF 3 PERFORMANCE:

52 MB 3,5" 15 ms	DM 1.298,--
80 MB 3,5" 19 ms	DM 1.698,--
90 MB 3,5" 20 ms	DM 1.798,--
105 MB 3,5" 11 ms	DM 1.898,--

Original Commodore Turboboard 25 MHz incl. 2 MB RAM			DM 1.848,--
KUPKE / GOLEM Turboboard incl. 2 MB RAM			DM 1.498,--
Flicker Fixer f. A 500	DM 498,--	incl. Multiscan-Monitor	DM 1.198,--
Flicker Fixer f. A 2000	DM 478,--	incl. Multiscan-Monitor	DM 1.178,--
CDTV incl. Lemmings			DM 1.634,--
CDTV			DM 1.579,--
Multiscan-Monitor: Sony CPD - 1402 E/5			DM 1.250,--
Multiscan-Monitor: Sony CPD - 1404 E			DM 1.710,--

Drucker:

Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM 898,--
Fuj-Color DL-1100 24 Nadel	DM 998,--
Mita Laser Drucker LP-X1 11 Seiten/min. - DIN A4/250 Blatt	DM 2.798,--

Wir führen Produkte von: - KUPKE - 3 STATE - JOCHHEIM - BSC - DTM - ETS - ABC -

Alle vorherigen Preislisten verlieren hiermit ihre Gültigkeit.
Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.

Lieferbedingungen: Lieferung per NN oder UPS.
Frachtkosten DM 8,- Eilzuschlag DM 6,50

Multi-Player Soccer Manager

Außen pfui, innen hui ...

Der Amiga Joker meint: Multi-Player Soccer Manager ist ein echter Geheimtip für Profifußballer!

Nach ihrem „Cricket Captain" hat es die Jungs von D&H Games nun zu den Kickern verschlagen, genauer gesagt in deren Chefetage. Und erstaunlich, aber wahr: Ihr neues Managerspielchen kann sich im Gedrängel der Konkurrenten durchaus behaupten!

Zweck und Ziel einer Managersimulation sollten hinreichend bekannt sein, wir können uns also ganz auf die speziellen Features unseres Testkandidaten konzentrieren: Bis zu acht Leute dürfen mitmischen (da wird's aber eng vor dem Amiga!), es gibt 100 Teams mit insgesamt 1.250 Spielern, und machen kann man hier so ziemlich alles, was überhaupt nur irgendwie mit Fußball zu tun hat! Spieler kaufen und verkaufen, seine Jungs betreuen und trainieren, Kundschafter zu anderen Begegnungen schicken, den ganzen Finanzkram verwalten, das Stadion renovieren, den Sponsor bei Laune halten, die Taktik bestimmen und und und. Es gibt fünf Ligen (plus Europa- und UEFA-Cup etc.), in denen man sich bewähren muß, und während man sich so bewährt, erlebt man wirklich alle Höhen und Tiefen des Managerdaseins – von glanzvollen Ehrungen bis hin zu Publikumsausschreitungen.

Auch wenn man sich anfangs leicht in den zahllosen Untermenüs verirrt, geht die Handhabung mit Joystick oder Maus letztlich voll in Ordnung. Sound ist keiner vorhanden, Grafik nicht viel, und was es gibt, wirkt zugegebenermaßen etwas laienhaft. Aber wer Games dieser Art mag, legt wohl eh nicht so viel Wert auf eine hübsche Verpackung – und der Inhalt stimmt hier wirklich bis ins kleinste Detail! (mm)

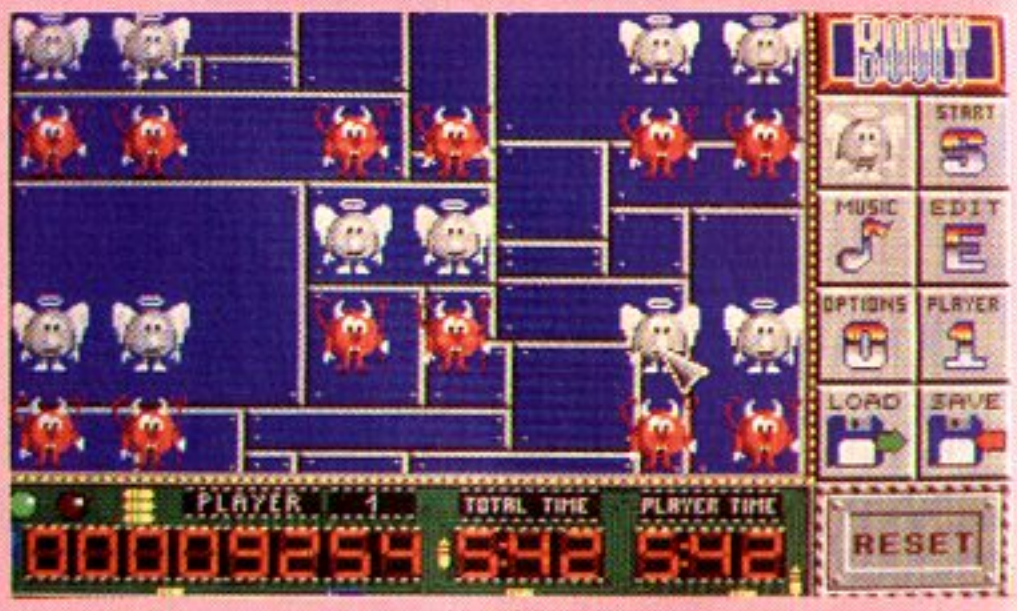
Multi-Player Soccer Manager

Grafik:	33%
Handhabung:	70%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	78%

Für Experten
Preis: ca. 74,– DM
Hersteller: D&H Games
Genre: Simulation

Spezialität: Schwache deutsche Anleitung, Dongle-Kopierschutz. Übrigens: Trotz anderslautendem Packungsaufdruck ist das Spiel in englisch!

Booly



Aufgedreht, umgedreht, abgedreht?

Das alte Vorurteil, daß man es nur entweder in den Beinen oder im Kopf haben kann, scheint zumindest auf die Jungs von Loriciel zuzutreffen: Ihre aktuelle *Kopf*nuß ist lange nicht so ein Knüller, wie das *bein*harte „Panza Kick Boxing" einer war ...

Man stelle sich viele bunte Quadrate vor, die durch kleine Pfeile auf höchst komplizierte Weise miteinander verbunden sind. Klickt man sie mit der Maus an, drehen sie sich um und zeigen dem Spieler ihre (anders gefärbte) Rückseite. Die Aufgabe besteht nun darin, gerade soviele der Platten umzudrehen, daß letzten Endes alle dieselbe (vorgeschriebene) Farbe haben. Erschwert wird das Unterfangen durch besagte Pfeile: sie leiten den „Drehimpuls" nämlich an die Nachbarquadrate weiter, so daß meist nur ein Lösungsweg zum Ziel führt. Hinzu kommt, daß die verhängnisvollen Pfeile normalerweise unsichtbar sind, nur gleichzeitiges Drücken beider Maustasten kann sie zum Vorschein bringen. Nach je drei Runden trifft man dann auf einen „Challenge-Level", bei dem die Plättchen sogar drei verschiedene Farben annehmen können – nur wer auch hier erfolgreich dreht und wendet, bekommt ein Paßwort, um demnächst nicht wieder bei Adam und Eva anfangen zu müssen.

In Sachen Präsentation hat Booly nichts Umwerfendes zu bieten, immerhin dürfen anstatt der Quadrate zeitweise auch Teufel in Engelchen „verdreht" werden, oder Ähnliches. Daß man die diversen Hintergründe dabei auch ständig rauf und runter scrollen lassen kann, ist ein eher überflüssiger Gag; genau wie die vier anwählbaren Musikstücke. Bleibt das Spielprinzip, und da ist Booly mehr eine Geduldsprobe denn ein echter Süchtigmacher.
(C. Borgmeier)

Booly

Grafik:	51%
Sound:	62%
Handhabung:	72%
Spielidee:	56%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	48%
Red. Urteil:	54%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Loriciel
Genre: Strategie

Spezialität:
Zwei-Spieler-Modus (hintereinander), Level-Editor, Save-Option.

Inh. G. Hartmann

Joysoft

EYE OF THE BEHOLDER

englisch . . . 69.90
deutsch 79.90

MANCHE-STER UNITED
Europ. Version **

Amiga 64.90

RETURN OF MEDUSA **

Amiga 69.90

DIE KATHEDRALE
*/**

Amiga 79.90

SHADOW DANCER
**

Amiga 64.90

LIFE & DEATH

Amiga 64.90

AMIGA

3D Constr. Kit 139.90
4D Sports Boxing * 64.90
Action Station 79.90
Adv.Destroyer Sim**79.90
Amos Compiler . . .74.90
Armour Geddon . . .64.90
Bandit Kings of Ch. 89.90
Bane of Cos.Forge .79.90
Backgammon R. * .54.90
Battle Isle */** 69.90
Billard 3D ** 64.90
Build It ** 64.90
Carcharodon** 54.90
Cardinal of Kreml . .64.90
Cohort 74.90
Champions of Raj .69.90
Cruise for a Corpse*74.90
Crystals of Arborea 74.90
Cybercom 3 . . . . . .64.90
Death Knights of * .74.90
Der Preis ist heiß** .39.90

AMIGA

Larry Triple Pak . .110.00
Lemmings ** 64.90
Life & Death 64.90
Logical 54.90
Metal Masters ** . .69.90
Merchant Colony ** 74.90
Midwinter 2 */** . . .84.90
Monkey Island ** . .79.90
Moonbase 84.90
North & South 29.90
Power Up Compil. .74.90
R-Type 24.90
Ralf Glau Edition ** 84.90
Railroad Tycoon */**79.90
Red Baron * 96.90
Sherman M4 . . . . .29.90
Spirit of Adv.** 74.90
Starflight 29.90
Switchblade 2 ** . . .64.90
Swords & Galleons *69.90
Toki ** 64.90

VIDEOFILME
Aufgepaßt! Wir führen über 1100 Musikvideos und ca. 400 Spielfilme. Kostenlose Preisliste anfordern!

AMIGA

Demoniak * 84.90
Eye of the Beholder 69.90
F 15 Strike Eagle II 77.90
Fate 69.90
Flight of Intruder * .74.90
Gunboat 74.90
Hägar ** 64.90
Harpoon ** (1MB) .84.90
Heart of t. Dragon* .69.90
Hitchhikers Guide .29.90
Jahangir Khan ** . .69.90
Jonathan */** 110.00
Last Ninja 2 . . . . . .24.90
Leather Godesses .29.90

AMIGA

Wing Commander * 86.90
Winzer */** 74.90
Wishbringer 29.90
Wizball 24.90
Xenon 2 . . . . . .29.90

ZUBEHÖR

1MB Speicherer-weiterung (für A500)89.00
Ext. 3.5" Laufwerk 159.00
Designer Schutzhaube 29.90
3.5" 10er Pack2D . .14.90

CADAVER
Level Disk

Amiga 39.90

R-TYPE 2
*/**

Amiga . . . . . .

HUNTER
*/**

Amiga . . . . . .

FRENETIC
**

Amiga 64.90

MERCS
*/**

Amiga 64.90

TOKI
**

Amiga 64.90

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 42 55 66

KÖLN 1
Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26

BONN
Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26

DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (** = deutsche Anleitung). VK 8.- DM, bei Vorkasse 4.- DM. Bei Rechnungswert über 80.- DM nur 4.- DM VK, bei Rechnungswert über 140.- DM vV frei. Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse VK 12.00. Wegen großer Lagerhaltung schnellste Lieferfähigkeit. Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme. Eilpost-Service, UPS-Lieferung und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

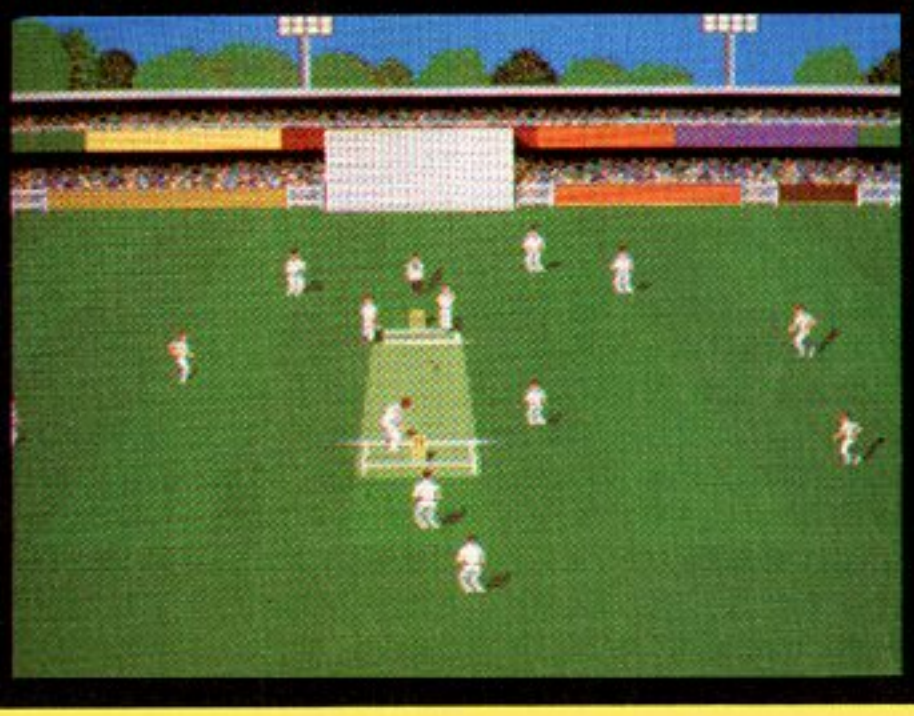
Unseren **BLITZVERSAND** erreichen Sie unter

02 21 - 430 10 47

CRICKET

Was könnte britischer sein als dieser Sport – höchstens ein Butler im Buckingham Palast! Der könnte Euch die Regeln vermutlich sogar auswendig runterbeten, unsereins tut sich da schwerer . . .

Da in der Redaktion auch nach intensiver Suche kein wahrer Kenner dieses Schlagballspielchens aufzutreiben war, blieb der Test der (mit „Amos" kreierten) Versoftung halt am Ältesten hängen – von wegen Lebenserfahrung und so. Also schön: Der „Bowler" von Mannschaft A wirft einen Ball, den der „Batter" von Team B mit seiner Keule treffen und weit fortschlagen muß. Darauf dürfen die B-Jungs bestimmte Zielläufe absolvieren, während sich die A-Fänger das Bällchen möglichst schnell unter den Nagel reißen und dann versuchen, damit eine Tormarkierung umzuwerfen. Basta! Vier fertige Teams hat Soundware dem Programm gleich mitgegeben, weitere darf man selber stricken. Lohnt aber kaum: Bereits die Einstellung von Schlagstärke oder Schnelligkeit der Fänger (je schneller, desto ungenauer) vor jedem Wurf funktioniert nur unbefriedigend. Die Spielszene, die dann in 3D-Draufsicht abgespult wird, ist weitgehend selbstlaufend; die Sticksteuerung beschränkt sich auf den „Daumendruck" zum richtigen Zeitpunkt. Auch grafisch ist alles sehr schlicht gehalten, zudem ruckeln die Recken besorgniserregend. Dazu gibt's Lärm der Schlachtenbummler, der angeblich gesamplet sein soll. Keine Ahnung, was da gesampelt wurde, wahrscheinlich ein asthmatischer Blasebalg.
Alles in allem ein überteuertes Game, das trotz seines Zweispielermodus wohl niemand begeistern wird – den eingangs erwähnten Butler nicht und uns unwissende Teutonen erst recht nicht! (jn)



Cricket

Grafik:	33%
Sound:	11%
Handhabung:	30%
Spielidee:	44%
Dauerspaß:	22%
Preis/Leistung:	16%
Red. Urteil:	25%

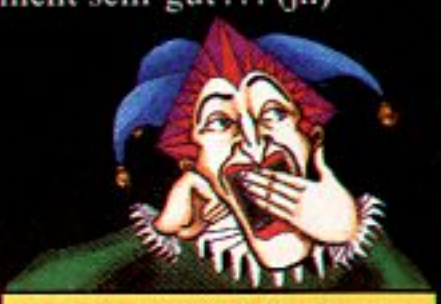
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Soundware
Genre: Sport

Spezialität: 1 MB erforderlich (warum bloß?), zwei Disketten, die englische Anleitung setzt Regelkenntnis voraus.

CHAMPIONS OF THE RAJ

Ein halbgares Spiel erkennt man daran, daß die Idee gut ist, das Gameplay aber mangelhaft – oder eben umgekehrt. Der Indien-Mix von PSS gehört eindeutig in die erste Schublade . . .

Anno 1800 ist Indien in mehrere Staaten zerfallen und wird zudem von einer Art Mafia, den Thugs, terrorisiert. Also schnappt man sich bis zu fünf Mitspieler, um als regionaler Herrscher für Ordnung im Ländle zu sorgen (fehlende Fürsten übernimmt der Rechner). Vom britischen Statthalter bis zum Gurkhaprinz von Nepal tritt allerdings jeder unter anderen Voraussetzungen an. Sinn der Übung ist es natürlich, sämtliche Ländereien zu erobern und schließlich die Thugs zu zerschlagen – eine Spielrunde simuliert dabei zwei Jahre. Je mehr Teilstaaten man unter seiner Fuchtel hat, desto reicher fließen die Steuern und desto mehr Soldaten können finanziert werden. Aufgelockert wird das strategische Treiben durch sechs verschiedene Actionsequenzen, von der Tigerjagd über Bogenschießen bis zum Elefantenrennen.
So sehr sich das alles nach einem typischen Cinemaware-Game anhört, so wenig wird deren Klasse erreicht: Die Bilder sind zwar hübsch und bunt, nur leider etwas grob, manche Animationen ruckeln wie ein Kamel mit Schüttelfrost, und gelegentlich schleichen sich gar Grafikfehler ein. Musikalisch tönt's ebenso vielfältig wie schrill aus dem Lautsprecher, und die Maussteuerung ist zäh wie Sirup (Stick und Tastatur schaffen sogar das Prädikat „Kaugummi"!). Naja, wenn man beide Augen zudrückt, mag die Sache gerade noch angehen – nur spielt sich's blind halt nicht sehr gut . . . (jn)



Champions of the Raj

Grafik:	62%
Sound:	41%
Handhabung:	36%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	50%
Preis/Leistung:	49%
Red. Urteil:	51%

Variabel
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: PSS/Mirrorsoft
Genre: Simulation

Spezialität: Zwei Disks, komplett in deutsch, Saveoption. Häufige Nachladezeiten (auch bei 1 MB), aber ein wirklich tolles Movie-Intro.

GUNBOAT

Erst war sie ewig angekündigt, dann wurde sie wieder gestrichen, und jetzt ist sie doch da: die Amigaversion von Accolades Kanonenboot-Versoftung. Alle Mann an Bord und Leinen los – wir starten zur Jungfernfahrt!

Der Amiga Joker meint: Gunboat ist so realistisch wie möglich und dabei so actionreich wie nötig!

Vor einem knappen Jahr präsentierte uns Accolade mit „Powerboat USA" ja schon mal eine (Renn-) Bootsimulation, die aber längst nicht soviel Spaß machte, wie man sich eigentlich erwartet hätte – irgendwie fehlten dabei einfach die Kanonen! Von Waffenmangel kann hier allerdings keine Rede sein: Das (in drei Modellen vorhandene) River Patrolboat läßt sich vorne, hinten und an der Seite mit verschiedensten MGs und Granatenwerfern bestücken. Sicher, ganz so umfangreich wie auf einem Zerstörer (z. B. „USS John Young") ist das Arsenal an Feuerwerkskörpern naturgemäß nicht ausgefallen, aber dafür ist die Kiste auch wesentlich schneller und wendiger als die dicken Militärdampfer.

Kommen wir zu den (über 20) vorhandenen Missionen: Es gibt drei Einsatzgebiete, nämlich Vietnam, Panama und Kolumbien, wo man die örtlichen Drogen-Fuzzies jagen darf. Ansonsten tauchen die üblichen Kriegsziele und -gegner auf, also feindliche Soldaten, Panzer, Hubschrauber, Brücken etc.. Dabei wird Realismus großgeschrieben, so genügt für eine kleine Vietcong-Infanterieeinheit meist schon eine MG-Salve, während gegnerische Boote deutlich mehr Schüsse verkraften, und bei einem Heli braucht man zusätzlich immer auch eine Portion Glück.

Langeweile kommt hier also nicht so schnell auf, vor allem weil der Spieler gleichzeitig als Kapitän, Navigator und Kanonier fungiert. Man kann zwar einzelne Aufgaben dem Computer übertragen, aber der Silikon-Kumpel ist nicht unbedingt ein begnadeter Seemann, und so muß man in kritischen Situationen doch wieder selbst ran – wer die vorgesehene Trainingsmission absolviert hat, tut sich schon deutlich leichter. Realitätsnähe bedeutet hier aber auch Tag- und Nachtfahrten, oder daß, wer versehentlich auf die eigenen Leute schießt, vorm Kriegsgericht landet. Nicht ganz so realistisch, aber dafür sehr komfortabel sind die eingebauten Optionen: diverse Außenansichten, abschaltbarer Sound und eine (abgestufte) Zeitraffer-Funktion.

Von der PC-Version wurde eigentlich nur die gute Steuerung unverändert übernommen; Tastatur und Stick sind möglich, der Knüppel ist aber fast überflüssig. Optisch wird man zwar nach wie vor mit einer sehr detailreichen Mischung aus Vektor- und Pixelgrafik bedient, aber leider ist der Ablauf spürbar langsamer geworden, und das selbst auf der niedrigsten Detailstufe. Auch bleibt beim Stationswechsel der Bildschirm jedesmal für ein, zwei Sekündchen dunkel – das reinste U-Boot-Feeling! Die Musik hat sogar stark nachgelassen, dafür sind die Soundeffekte jetzt lebensechter als auf der MS-Dose. Wer also auf actionreiche Simulationen mit einer Extraportion Realismus abfährt, darf bedenkenlos auf so einem Gunboat anheuern – es sei denn, er erwartet sich das Tempo einer F-16... (mm)

Gunboat

Grafik:	74%
Sound:	46%
Handhabung:	77%
Spielidee:	83%
Dauerspaß:	79%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	77%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Accolade
Genre: Simulation

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, kein Kopierschutz, haarige Codeabfrage, 1MB erforderlich.

HUN

SICH ANPASSEN, UM ZU ÜBERLEB

Sie sind allein, noch dazu in gegnerischen Gebie
lauernden Gefahren zu entkommen, sie müsse
Geschick und Ausdauer gilt es geheimnisvolle
Gebäude und T

Der Hunter hat den Wille

MISSION
394-KST-9S
CODENAME
H·U·N·T·E·R

ACTIV

TER

BEN. ZERSTÖREN, UM ZU SIEGEN.

ten. Sie haben nur eine Möglichkeit den überall
kämpfen! Kämpfen um zu überleben! Mit viel
3D Landschaften, scheinbar unüberwindbare
ler zu erobern.
n zum Sieg. Sie auch?

Lieferbar ab September für Amiga und Atari ST

Verstrieb: Rushware Microhandelsgesellschaft mb
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2.

IN-SZENE

CRACK!

Nach den theoretischen Lockerungsübungen vom letzten Mal geht's jetzt ans Eingemachte: Im zweiten Teil unseres großen Aufklärungsreports erläutert Euch Dr. Freak nun anhand von konkreten Fallbeispielen alles, was Recht ist, war, oder irgendwann mal sein wird . . .

Gottes Mühlen mahlen langsam, aber fein – sagt man zumindest. Justitias Mühlen mahlen vielleicht nicht ganz so furchtbar fein, aber dafür sind sie noch viel langsamer! Soll heißen: Das Entwicklungstempo von Recht & Gesetz bemißt sich nicht nach Jahren, sondern nach Jahrzehnten. Daher darf man auch nicht erwarten, daß es für so ein „brandneues" Gebiet wie die Herstellung und Verbreitung von Raubkopien bereits einen ausgefeilten Katalog von Rechtsnormen gäbe. Ganz im Gegenteil, wir bewegen uns hier nach wie vor in einer juristischen Grauzone, zudem gibt es bisher noch kaum gerichtliche Entscheidungen zu diesem Thema. Die angeführten Beispiele sind daher mit Vorsicht zu genießen, denn selbst wenn das Gericht A in einem Fall so geurteilt hat, muß das noch längst nicht bedeuten, daß auch das für DICH zuständige Gericht B genau dieselbe Meinung vertritt!

Mit diesem klitzekleinen Vorbehalt im Hinterkopf nähern wir uns nunmehr der Frage: **Wo hört die Sicherheitskopie auf, und wo fängt die Raubkopie an?** Vollkommen unproblematisch ist das in aller Regel bei **PD-, Shareware- oder Freeware-Programmen**; hier kann jeder so viel kopieren, verbreiten und meist auch verändern (natürlich keinesfalls den Namen des Autors!), wie er lustig ist. Aber keine Regel ohne Ausnahme: Oft beschränken die Programmierer ihre Erlaubnis zum Kopieren, Verbreiten etc. auf die unveränderte und/oder nichtkommerzielle Weitergabe (z.B. im Read.me File). Daran sollte man sich tunlichst halten, denn erstens ist nun mal verboten, was nicht erlaubt ist, und zweitens kommt man so leichter in den Himmel. Wer darüberhinaus auch nicht vergißt, dem Autor die geforderte Shareware-Gebühr zu schicken, kriegt dafür später von Petrus sogar eine besonders hübsche Wolke zum Harfespielen zugewiesen . . .

Ein bißchen schwieriger wird's naturgemäß bei ganz normaler **Vollpreis-Soft**. Daß man sich hier eine Sicherheitskopie für den eigenen Bedarf machen kann, steht ja oft schon in der Anleitung, aber was ist, wenn man das Game irgendwann weiterverscherbeln will? Beim **Verkauf** muß die Sicherheitskopie entweder gelöscht oder dem Käufer mitgegeben werden; sinngemäß das Gleiche gilt für den Fall, wenn sich **mehrere zusammen** ein Spiel anschaffen. Es darf also nicht etwa jeder eine Sicherheitskopie haben, sondern nur der, der gerade das Original besitzt. Der Grund dafür ist ganz einfach der, daß sich sonst ja auch hundert Leute zusammen ein Spiel kaufen könnten, wobei dann halt 99 mit der „Sicherheitskopie" zocken.

Noch kritischer sieht die Sache beim **Verleih von Software** aus. Gemeint ist hier weniger das kurzfristige, kostenlose Ausleihen an einen Freund, sondern der gewerbliche Verleih, wie er seit kurzem in Mode gekommen ist. An sich darf man alles verleihen bzw. vermieten, was einem selbst gehört; die nötige Würze erhält die Angelegenheit erst dadurch, daß einem *möglicherweise* so manches (ganz legal gekaufte!) Game gar nicht richtig gehört! Die Hersteller sind nämlich auf den Dreh gekommen, daß sie dem Käufer in der Anleitung nur ein Nutzungsrecht einräumen, also kein vollwertiges Eigentum. Ob allerdings diese Klausel überhaupt wirksam ist, steht andererseits auch nicht so ganz fest (Leben in der Grauzone . . .). Möglicherweise wird man das Problem früher oder später durch die Einführung einer GEMA-ähnlichen Institution wie bei Musikstücken, Videos etc. lösen.

Zu guter Letzt ein besonders beliebtes Thema – **Hausdurchsuchungen** und ihre Nebenfolgen. Die dabei am häufigsten gestellte Frage lautet: **Was passiert eigentlich mit beschlagnahmter Hard- und Software?** Im Prinzip ist die Antwort darauf ganz einfach – nach eingehender Überprüfung erhält man die Sächelchen zurück. Der Haken dabei ist eben diese eingehende Überprüfung: sowas kann dauern! Monate, Jahre, Äonen . . . Am Rande sei noch vermerkt, daß bei dieser Gelegenheit des öfteren auch Geräte ohne FTZ-Nummer (Modems, Importgeräte . . .) entdeckt werden, was dann unweigerlich weiteren, meist kostenintensiven Ärger zur Folge hat!

Tja, und was lernen wir daraus? Nix is' fix! Außer natürlich, daß wir im nächsten Heft wieder voneinander hören. So long,

Euer

Dr. Freak

Joker Verlag
„Dr. Freak"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Ein paar hätten wir noch...

Amiga Joker 4/90
Sport vom Feinsten: „TV Sports Basketball", „Tie Break" und „Manchester United". Plus einer Mini-Ausgabe des Jokers als Aprilscherz!

Amiga Joker 7/90
Abenteuerlich: „Antheads", „Chrono Quest II" und „Pirates!". Außerdem ein satirischer Blick auf das TV-Programm des Jahres 2000!

Amiga Joker 9/90
Harte Soft für harte Zocker: „Unreal", „Wings" und „Hero's Quest". Plus tolle Einsteiger-Tips für schöneres Spielen!

Amiga Joker 10/90
Bunt gemixt: „Beast II", „Operation Stealth" und das „Große Sierra-Special". Desweiteren Profi-Tips für eigene Bildschirmfotos!

Amiga Joker 1/91
Lang erwartet: „Elvira", „Monkey Island" und „Ultima V". Außerdem die Top Five 90 und ein Bericht von der Amiga 90 in Köln!

Amiga Joker 2/91
Von der UDSSR zum Mars: „MIG-29 Fulcrum" und „Total Recall". Plus ein Special über „Virtual Reality" und der „Große Freezer-Test!"

Amiga Joker 3/91
Heiter weiter: „Turrican II", „Hard Drivin' II" und „Speedball II". Dazu ein Interview mit den Elvira-Programmierern und ein Bericht von der CES in Las Vegas!

Amiga Joker 4/91
Große Namen: „Railroad Tycoon", „Back to the Future III" und „Jonathan". Weiters die Möglichkeit, aus seinem 500er einen 2000er zu machen!

Amiga Joker 5/91
Muß man haben: „Super Cars II", „Midwinter 2" und „Gods", sowie das (wirklich) „Große CDTV-Special" mit den heißesten Infos rund um die neue Laser-Technologie!

Amiga Joker 7/91
Alle Sommer-Hits: „Spirit of Adventure", „Flight of the Intruder", „Wonderland", „Prehistorik" plus „10 neue Compilations" und sämtliche Renner von der Londoner „Trade Show"!

1. Sonderheft: Simulationen
Tests der 70 besten Simulationen. Mit Tips & Tricks zu jedem Spiel, Interviews, Insider-Infos und der kompletten Entstehungsgeschichte des Genres!

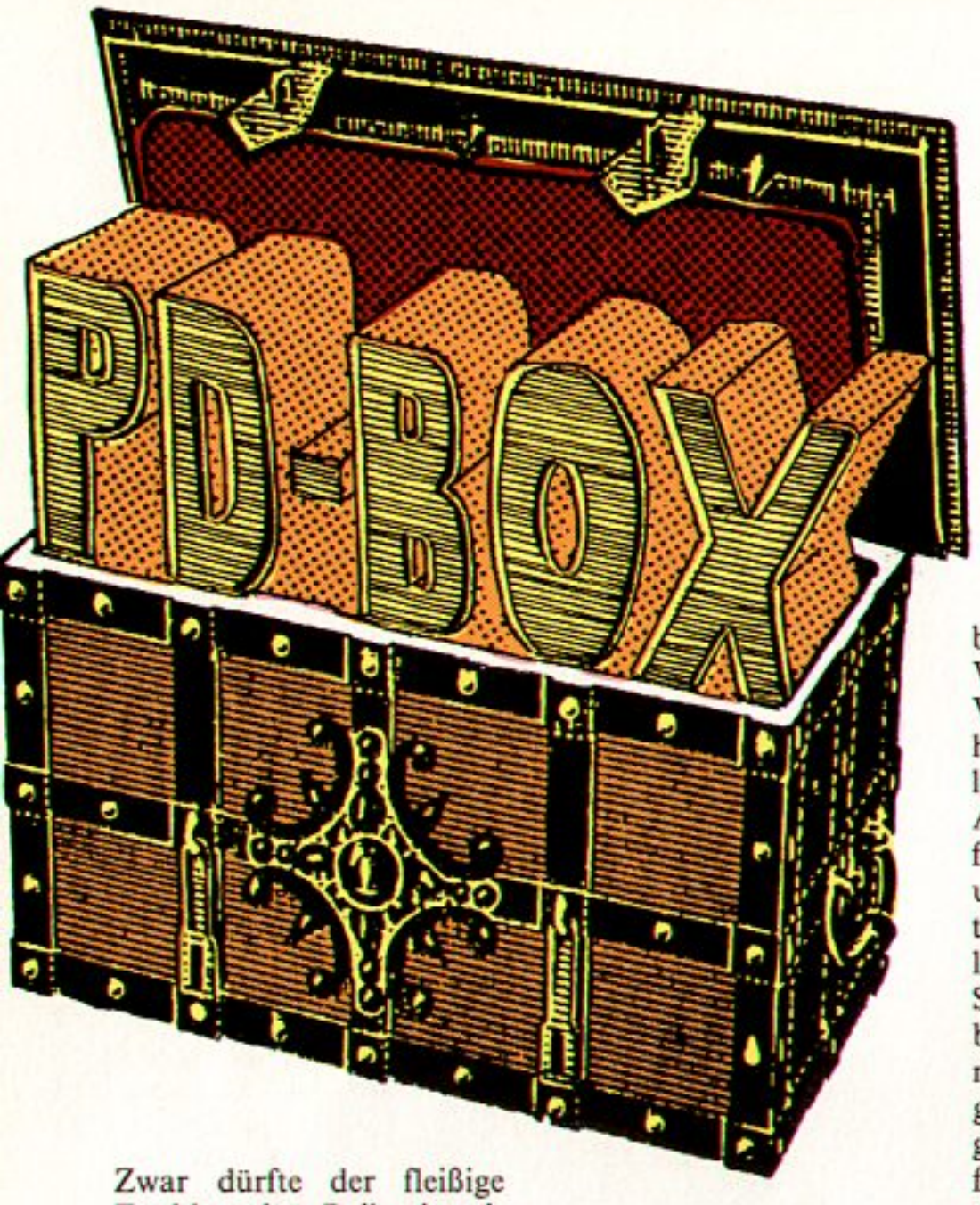
2. Sonderheft: Poster & Lösungen
10 megastarke Riesenposter (DIN A2) plus 10 geprüfte Komplettlösungen zu brandaktuellen Rollenspielen bzw. Adventures. Mit Plänen!

Zugreifen . . .

. . .solange der Vorrat reicht – alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Joker Shop"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei!) möglich. Jede Ausgabe des Amiga Joker kostet 6,50 DM, das Sonderheft: Simulationen 7,80 DM, und das Sonderheft: Poster & Lösungen nur 6,– DM. Bei Vorkasse bitte 3,– DM für's Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

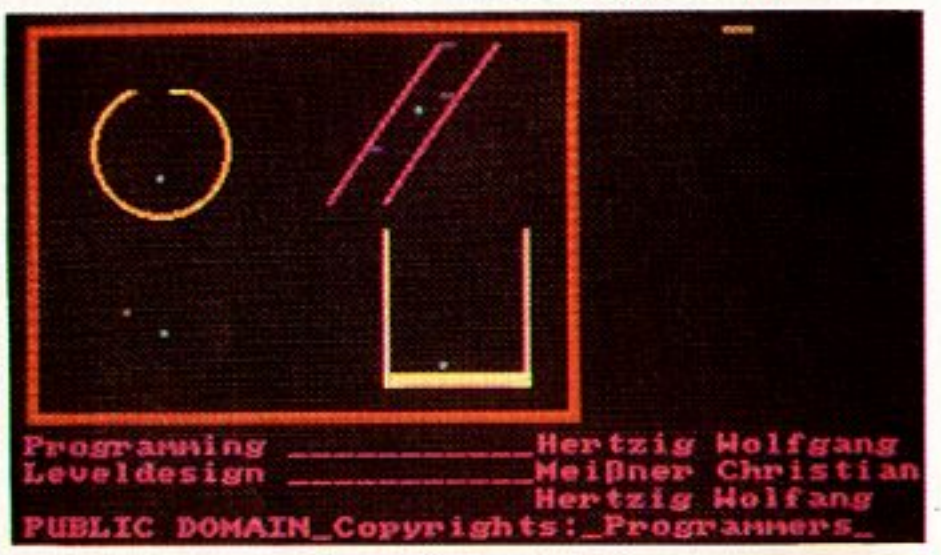


Wie im letzten Heft angedroht, machen wir heute nochmal auf Käpt'n Iglu und stellen was vor? Nein, keine goldbraunen Rotbarschfilets, sondern Soft aus der berühmtesten aller PD- Serien. Weil: Fisch ist bekanntlich nicht gleich Fish . . .

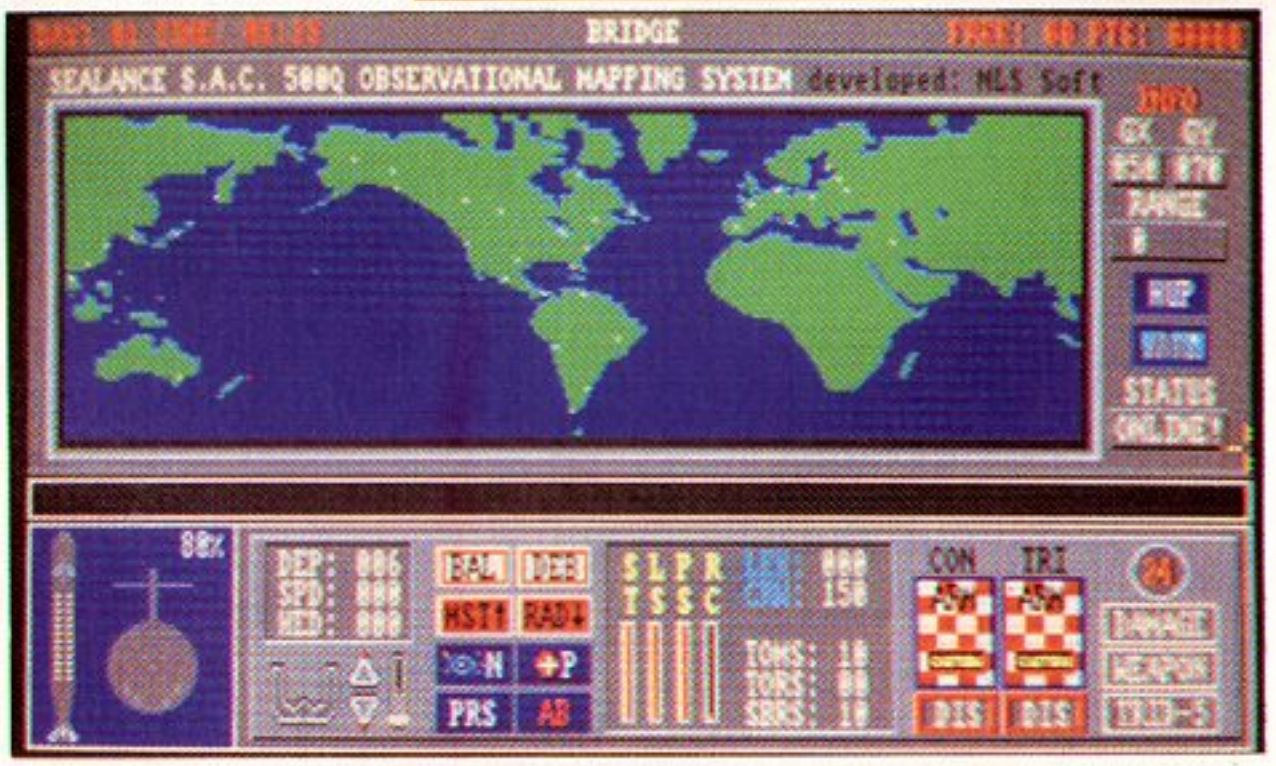
Zwar dürfte der fleißige Freddy seine Reihe inzwischen schon wieder ein ganzes Stückchen erweitert haben, aber gute Soft kennt nunmal kein Verfalldatum – noch dazu, wenn sie so gut wie nix kostet. Deshalb und aus vielen anderen Gründen machen wir jetzt mit **Fish 461** weiter, wo ein origineller Geschicklichkeitstest namens **S-Ball** zu finden ist. Ein winziges Hüpfbällchen soll über hindernisreiche Screens bugsiert werden, wobei es bunten Geo-Figuren auszuweichen gilt (die tödlichen Quadrate, Kreise, etc. darf man nur an wenigen, farblich gekennzeichneten Stellen touchieren). Sobald unser Kullerchen dann noch alle, meist recht gemein plazierten, grünen Punkte aufgefressen hat, steht der nächste Level vor der Tür. Zehn Leben darf der Joystickartist dabei verbraten. Ihr glaubt, das wäre reichlich? Glauben ist gut, probieren ist besser . . .

In direkter Nachbarschaft zum grafisch etwas schlichten Bällchen erwartet uns auf **Fish 462** eine waschechte U-Boot-Simulation mit allen Finessen. **Sea Lance** wartet mit einem höchst beunruhigenden Szenario auf: Bitterböse Aliens haben gleich 20 Städte besetzt und können nur durch den Einsatz von Killerviren wieder zurück ins All gescheucht werden. Als stolzer Besitzer des letzten U-Bootes der Menschheit stellst Du selbstverständlich Deine Trident-Raketen zur Verfügung. Flugs werden die Sprengköpfe mit Virenbehältern bestückt, und schon beginnt die Reise um die Welt. Sobald jede City ihre Virenladung abbekommen hat, ist das Game gelöst – leider wissen das auch die Alien-Kapitäne der vielen feindlichen Kriegsschiffe und Submarines! Die Rettung der Welt geht zwar eher leise vonstatten (kaum Sound), dafür darf sich der beherzte Seemann an schöner Grafik, einer hervorragenden Maussteuerung und gallonenweise Spielspaß erfreuen!

Auf **Nr. 469** wird weitergeballert, allerdings sind hier schnelle Reflexe gefragt: Das furiose Action-Spektakel **Air Ace** (ein „S.E.U.C.K." Produkt) kommt mit ordentlicher Grafik und ebenso intelligentem wie abwechslungsreichem Gameplay dahergeflogen, sogar der Sound hört sich ganz annehmbar an. Mit einem altertümlichen Doppeldecker propellert man über eine vertikal scrollende Landschaft und feuert wie gewohnt auf alles, was sich bewegt oder gar zurück-



S-Ball: So ein Flummi hat's nicht leicht . . .

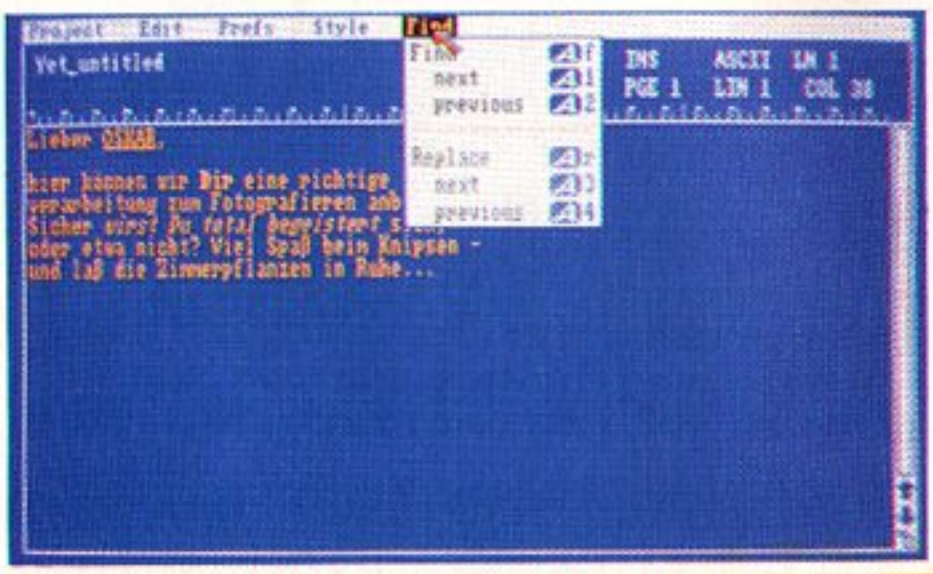


Sea Lance: Weltreise für Viren

Baller-Nostalgie mit Air Ace

Cheat Sheet macht müde Zocker munter!

Cross: Mehr Rätsel braucht die Welt!



Sauklaue? Text Plus macht Leserbriefe lesbar!

schießt. Das wären in erster Linie feindliche Flieger, aber ebenso Bodentruppen, Kanonen oder Depots – auch wenn letztere sich weder bewegen noch schießen. Anfänglich darf man dreimal sterben, mit zunehmendem Erfolg spendiert das Programm weitere Wiedergeburten. Insgesamt eine wirklich feine Angelegenheit, die sogar mit einem Zwei-Spieler-Simultanmodus aufwarten kann!

So, jetzt haben wir Bällchen gekullert, Schiffe versenkt und Flieger vom Himmel geholt – es wird mal wieder Zeit für den Ernst des Lebens. Und was könnte ernster sein als ein paar brauchbare Anwendungen? Damit Euch der Übergang etwas leichter fällt, geht's erstmal einen Schritt zurück auf **Fish 456**, wo wir sowas wie einen Zwitter aus Spiel und Nutzen entdeckt haben: **Cheat Sheet**. Diese umfangreiche Liste von Tips, Tricks und Cheats zu mehr als 200 aktuellen und weniger aktuellen Spielen entpuppt sich als wahre Fundgrube für alle Verzweifelten. Von Action über Strategie bis hin zu Rollenspielen und Adventures findet man hier alles, was Rang und Namen hat; sei es nun „Xenon 2", „F-29 Retaliator" oder „Chaos strikes back". Wegen der vielen verschiedenen Versionen übernimmt der Autor zwar keine Funktionsgarantie für seine Schummeleien, aber was soll's: Hier ist guter Rat ausnahmsweise mal gar nicht teuer!

Ehe es zum Schluß ganz trocken wird, steht Euch jetzt noch eine Utility-Begegnung der rätselhaften Art bevor. **Fish 464** beherbergt nämlich **Cross**, und damit kann sich ein jeder seine eigenen Kreuzworträtsel zusammenbasteln, um Väter, Tanten oder Lehrer gleichermaßen zu beeindrucken. Sinnvollerweise sollte man zunächst den Automatikmodus nutzen: Das Programm verfügt über ein deutsches „Wörterbuch" und bastelt aus diesem Grundstock ein recht ordentliches Gerüst zusammen. Anschließend werden noch vorhandene Lücken in Handarbeit gefüllt – schließlich soll das Endprodukt ja möglichst professionell aussehen. Auch die entsprechenden Fragen wollen noch formuliert werden, dann darf man das Kästchenwerk zu Papier bringen; entweder mit einem Drucker oder per Hand. Wer sich ein bißchen eingehender mit dem Teil beschäftigt, kann das Wörterbuch individuell erweitern und somit die Leistung dieses ungewöhnlichen Programms noch erhöhen.

Nun zu der versprochenen Anwendung pur: Auf der Fish-Disk **Nr. 465** ist mit **Text Plus** doch tatsächlich eine richtige, voll funktionsfähige Textverarbeitung verewigt! Fast alle gängigen Features eines kommerziellen Schreibprogramms sind mit von der Partie – angefangen bei den Save- und Print-Optionen über die Einstellung der Zeilenlänge bis hin zu verschiedenen Schriftarten. Selbstverständlich können auch eine ganze Reihe von Edit-Funktionen aufgerufen werden, so zum Beispiel „Mark", „Copy" oder „Delete". Ja, selbst in Sachen Bedienungskomfort bleiben dank der bequemen Maussteuerung (Pull-Down-Menüs) kaum Wünsche offen!

So, dann wollen wir Euch noch verraten, wo es all die Köstlichkeiten zu kaufen gibt und um wieviel Ihr Euer Sparschwein dafür erleichtern müßt. Bei nachstehender Bezugsquelle wird die Sau um exakt 2,20 DM pro Disk leichter, zuzüglich 8,– DM Versandkosten sofern es sich um eine Nachnahmebestellung handelt – wer im Voraus zahlt, spart 3,– DM Gebühren. (jn)

ABC-Soft
Hangstein 16a
4920 Lemgo
Tel. 05261/68475

RUHMESHALLE

Up & Down

Der Winner von Winning Team heißt:
Jens Glock, Erfurt
Mit Sporting Gold sporteln darf demnächst:
Jens Lang, Bönen
Volle Power mit Power Up erhält:
Martin Klein, Waldkraiburg
Je einen scharfen Joker-Ordner bekommen:
Markus Chevalier, Aachen
Ronald Haas, Aachen
Mario Krix, Waldsolms

Stromausfall

Berauscht von Goldrausch ist ab heute
Gerald Schröttner, Loipersdorf, Österreich
Battletech gewinnt:
Andreas Weininger, Schwandorf

Die Girl-Seite

Die richtige Antwort war „Lorraine" – das nur ganz nebenbei bemerkt! Über je ein tolles Amiga-Game freuen sich bestimmt:
Roland Neul, Burgwedel
Joachim Hesse, Runkel Steeden
Thomas Dietz, Kronskamp

Der Kicker-Cup

Nam – Vietnam live erlebt in Kürze:
Sebastian Laussegger, Wien, Österreich
Je einen Joker-Ordner bekommen:
Daniel Wetzel, Berlin
Olaf Taranczewski, Hofheim
M. Schult, Stralsund
Je ein buntes Joker-Shirt erhalten:
Hardy Sobotka, Celle
Daniel Grabiger, Hillersleben
Gerald Buchberger, St. Johann, Österreich

Die Zehn Gebote

Je ein neuzeitliches Amiga-Game geht an:
Matthias Pietschmann, Ottobeuren
Karin Leismüller, Linz, Österreich
Michael Ohrem, Dorsten
Michael Hoffmann, Düsseldorf
Manuel Bock, Eggenfelden
Patrick Nordhausen, Koblenz
Rolf Wirtz, Köln
Sven Reinhold, Lüdenscheid
Jörg Zimmermann, Leverkusen
Stefan Kosch, Winhoering

Der Baller-Knaller

Ein Kombigerät: Farb-TV + Videorecorder, ein War Zone und ein Poster – mit einem Wort, der erste Preis geht an:
Jan Seedorf, Reinbek
Den zweiten bis zwanzigsten Platz belegen:
Andreas Becker, Marburg
Cem Uzuner, Mülheim
Gunter Weinreuter, Freiberg
Thomas Paul, Berlin
Andreas Jäkel, Köln
Rüdiger Marggraf, Berlin
Alexander Gößling, Bielefeld
Andreas Brzozowski, Wien, Österreich
Andreas Moch, Berlin
Tobias Hahl, Lampertheim
Marius Melcher, Rösrath
Daniel Schäfer, Reichelsheim
Ralf Kurth, Mannheim
Carl Sonnewend, Marburg
Michael Remus, Leipzig
Stefan Rennspieß, Hildesheim
Nicolas Boeltzig, Starnberg
Thomas Herchenhan, Reute
Tobias Hirschmann, Bayreuth

United Soft's Drachenparty

Den ersten Preis – einen tollen Videorecorder schnappt sich:
Oliver Flegel, Neu Wulmsdorf
Der zweite Preis – ein nicht minder toller CD-Player geht an:
Frank Jacobi, Bremen
Den dritten Platz und damit den Walkman hat g'rade noch geschafft:
Reiner Breyer, Reutlingen
Je ein United Soft-Game nach Wahl bekommen:
Hans Jürgen Brandt, Kiel
Stephan Pagel, Isernhagen
Marcel Khounlivong, Leipzig
Wolfgang Sommer, Homburg
Egon Pramstrahler, Kastelruth, Italien
Roland Pfann, Wien, Österreich
Pascal Jost, Kelkheim
Isabelle Born, Edemissen
Marc Henselek, Lindhorst
Jan van Hildebrand, Den Haag, Holland
Thomas Vorbau, München
Julian Scheffler, Dannstadt
Und ebenfalls nicht leer, sondern mit einem bunten Drachen gehen aus:
Arthur Schmidt, Höckmühl
Jens Klewer, Erfurt
Dirk Gerdau, Hamburg
Tony Schmelz, Frankfurt
Ulf Seemann, Ganderkesee
Oliver Zaiser, Niefern
Sascha Kumpmann, Hattingen
Thomas Groß, Leverkusen
Michael Estel, Hof
Sebastian Brandt, Berlin
Jennifer Adler, Busdorf
Daniel Möglich, Berlin
Mathias Roser, Gutach
Erich Stranz, Kalsdorf, Österreich
Ugur Tuna, Oberhausen

COMMODORE CDTV
Grundgerät inkl. Kabelsatz und Fernsteuerung
Anleitung und Software Pakete bestehend aus:
Introduction
Hutchinsons Enzyklopädia
und dem Spielehit „LEMMINGS"
DM 1789
(Abholpreis, sonst plus Versand n. A.)

CDTV
RICHARTZ
Alle reden davon...
Jeder will es haben . . .
Hier ist mein Angebot!

Viele Interessante Titel zur Auswahl!
z. B. CLASSIC BOARD GAMES
SIM CITY
BATTLESTORM
ADVANCED MILITARY SYSTEMS u.v.a
Auch andere CD-Systeme/Nachfragen!
Am besten sofort Gratis-Info „CDTV" anfordern!

RICHARTZ Postfach 1308 4054 Nettetal 1 **Tel.: 0 21 53 – 37 36**

A 500 512 K 149,–
abschaltb., akkugep. Echtzeituhr, dtsch. Anl., 1 abschaltb. Mod., eigene Herst. 1 Jahr Garantie

NEC 1307A 3.5" 199,–
ext. 3,5" Lfwk., abschaltbar, Metallgeh. 60 cm Ltg., Busdurchf. bei Bedarf + 15,-

A 2000 66 MB 895,–
NEC Autobootfilecard, 18 - 20 ms, 440 KB/s, kompl. form., steckf., auch FFS, PC, AT, 31 MB-Vers. 699.-

EIZO 9060 SZ
14" Colormultisync, 820x620, 0,28 dots, strahlungsarm, voll entsp. Amiga Test: sehr gut, anschlußfertig an alle Geräte

ASSS 95,–
2 Stereoboxen, eingeb. Verstärker, Lautstärke regelb., abschaltb. voller Stereosound, Höhe wie A2000, Black Design

A 2000 Int. NEC 1036A (!!) inkl. Einbaumat., dt. Anleitung	229,– DM
Gameplayadap. m. Anl., für 3. + 4. Spieler am Druckerport	39,– DM
Joymo electr. Umschalter Joystick, Maus, 100% SMD, Eigenentw.	49,– DM
500 verschiedene Abdeckhauben ab Lager, z. B. A 500 kpl. nur	22,– DM
Amiga: alle Neuheiten (dt.) im Laden & Versand, 24 h-Service	

AHS-GmbH
Laden: Schirngasse 3 – 5,
Postfach 100248
6360 Friedberg 1,
Telefon 0 60 31 - 6 19 50

REIN Elektronik

AHS

Versand: UPS-NN o. Post-NN + Vk-anteil, Scheck + 7,–, Barvorkasse frei Haus, Lagermäßig über 12.000 versch. Electronic-,Hard-, Softwareteile

Die besten Games für Ihren AMIGA:

Alle Spiele, die hier im Amiga Joker neu vorgestellt und gut bewertet werden.
Und alle die Spiele, die Ihnen von unseren Kollegen auch angeboten werden.
Fordern Sie schnell Ihre Gratis-Amiga-Liste an - aber bitte, bevor Sie woanders bestellen:
Es könnte Ihnen ja passieren, daß Sie 1. ordentlich sparen und daß Sie 2. Ihre Spiele schneller bekommen !

Wir sind der Händler mit ca. 8.000 zufriedener Amiga-Spielern:
FUNTASTIC ComputerWare Fachversand GmbH,
D - 8000 München 5, Müllerstr. 44 (kein Laden), Postbox 14 02 09
Telefon 089 - 260 95 93, Fax 089 - 268 138

FUNTASTIC ComputerWare

Automatenumsetzungen sind das täglich Brot von U.S. Gold – manchmal ist's zwar nur dürres Knäcke, wie bei „Eswat" oder „Line of Fire", aber dann gibt's wieder schmackhaftes Vollkorngebäck: Der Amiga-Schattenkrieger steht seinem Kollegen aus der Spielhalle kaum nach!

shadow dancer

Joe Mushashi hat einen Hund namens Yamoto, einen schnittigen Shinobi-Säbel, tonnenweise Shuriken in der Hosentasche und den wahrscheinlich meistversofteten Beruf der Gegenwart: er ist Ninja-Meister. Da braucht man sich um Aufträge nicht zu sorgen, beispielsweise haben gerade jetzt wieder ein paar nichtswürdige Terroristen Zeitbomben in der Stadt verteilt, die nun ihrem explosiven Ende entgegenticken. Also atmet Meister Joe noch mal tief durch und pfeift dann seinem Ninja-Waldi – Gassi gehen, feines Terroristen-Fressi wartet!

Das Spiel ist genau so, wie man es sich bei dieser ungemein originellen Story auch erwartet: Schatten-Joe eilt von links nach rechts über den Screen (manchmal geht's auch ein bißchen rauf oder runter), murkst die heranstürmenden Gegner ab und entschärft alles, was nach Bombe aussieht. Ein paar kleine Besonderheiten werden natürlich schon geboten, da wäre zunächst mal der Köter, den man in kniffligen Situationen vorschicken kann, damit er die Gegner ablenkt, während Herrchen seine Deckung verläßt und den Tierquäler in aller Ruhe aufs Korn nimmt. Neckischerweise schrumpft der stattliche Schäfer vorübergehend auf Schoßhund-Format zusammen, sollte er zuviele Prügel kassieren! Ein Druck auf die Leertaste befördert eine weitere Besonderheit zutage; sie nennt sich „Ninja-Magie", ähnelt in ihrer Wirkung aber verdächtig einer Smartbomb. Schließlich und endlich gibt's noch die für Games aus dem „Shinobi"-Dunstkreis typische Bonussequenz am Levelende, um sich ein paar Extraleben dazuzuverdienen. Achja, ehe wir's vergessen: Zeitbomben geben ein äußerst effektives Zeitlimit ab!

Die Grafik ist schön und vom anfänglichen Airport bis hin zu den Slums und Höhlen noch steigerungsfähig; daß sie minimal ruckelt und von NTSC-Streifen eingerahmt wird, stört nicht weiter. Die Begleitmusik ist von der ruhigmeditativen Sorte und wird mit der Zeit ebenfalls immer besser, die brauchbaren Effekte bestehen überwiegend aus Kampfgeschrei und Hundegekläff. Über die Steuerung kann man genausowenig meckern, lediglich der „Supersprung", mit dem man von einer Etage in die andere wechselt (z.B. bei einem Brückengeländer) funktioniert angesichts der herrschenden Hektik etwas unbefriedigend. Ansonsten nervt eigentlich nur noch, daß man nach jedem Lebensverlust wieder ganz vorne am Levelanfang beginnen darf.

Alles in allem ist Shadow Dancer eine gute und bis auf den fehlenden Zwei-Spieler-Modus sehr originalgetreue Umsetzung eines an sich gar nicht mal sooo tollen Automaten – ein Probekämpfchen ist auf alle Fälle zu empfehlen! (mm)

Shadow Dancer

Grafik:	72%
Sound:	63%
Handhabung:	68%
Spielidee:	56%
Dauerspaß:	70%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	68%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: U.S. Gold
Genre: Action

Spezialität: Anleitung in passablem Deutsch, Pause-Funktion, Highscores, vier Continues.

Beast Busters

Manche Spiele sind wirklich so überflüssig wie ein elektrischer Waschlappen – und das, was die guten Leutchen bei Activision hier zusammengestopselt haben, gehört ohne jeden Zweifel in diese anrüchige Kategorie!

Das Spielprinzip gleicht fast bis auf's i-Tüpfelchen dem von „Line of Fire", bzw. dem der indizierten „Operation Irgendwas" Knallereien: Ein oder zwei Spieler fuchteln mit einem Fadenkreuz auf dem Bildschirm herum und versuchen dabei, so viele Monster wie nur möglich zurück ins Jenseits zu schießen. Die Gegner sind denn auch der „Riesenunterschied" gegenüber den gerade erwähnten Games – anstatt von bis an die Zähne bewaffneten Soldaten dienen nun halt mit den Zähnen fletschende Werwölfe, eklige Zombies und sonstige Untote als Zielscheibe. All diese reizenden Kreaturen lassen ihre schlechte Laune am Spieler aus, indem sie ihn scheinbar mit scharfen Messern und blauen Bohnen bombardieren, oder gleich höchstpersönlich aus dem Screen herauszuspringen drohen.

Diese sieben Level währende Langeweile ('n Fließband is' richtig spannend dagegen!) wird nur unwesentlich dadurch aufgelockert, daß man gelegentlich zum Monster-Massakrieren in einen Tunnel hineinlaufen muß. Ja, und Granaten kann man (per Keyboard) auch noch einsetzen. Ansonsten wird halbwegs flüssiges Mehrwege-Scrolling geboten, die Animationen sind dafür etwas ruckartig, der Sound läßt sich gottlob abschalten. Aber was soll's überhaupt, wenn man sowieso nach spätestens zehn Minuten eingepennt ist – schaut Euch lieber das Testbild im Fernsehen an, das ist billiger *und* spannender! (C. Borgmeier)

Beast Busters

Grafik:	60%
Sound:	39%
Handhabung:	66%
Spielidee:	13%
Dauerspaß:	38%
Preis/Leistung:	40%
Red. Urteil:	38%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 74,– DM
Hersteller: Activision
Genre: Action

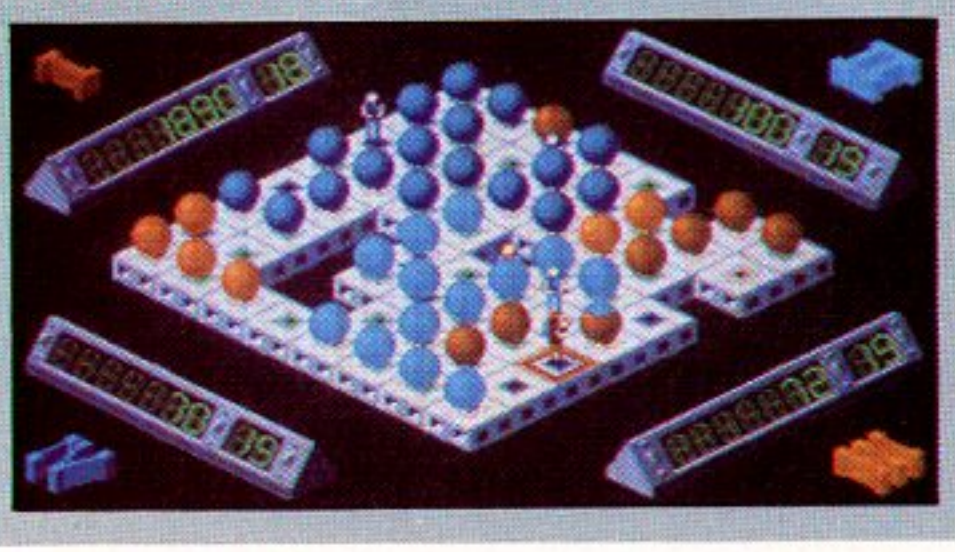
Spezialität: Zwei Disketten – eine so schlimm wie die andere . . .

The Ball Game

Krankte bereits Electronic Zoos Weltenretter-Epos „Eco Phantoms" an bösen Mängeln in der Ausführung, so hat sich jetzt auch noch ihr neuer Hirntrainer mit diesem Leiden infiziert – eine Epidemie?

Bis zu vier Gehirnakrobaten dürfen gegeneinander antreten, und zwar auf einem Brett mit 64 unterschiedlich markierten, weil verschiedenwertigen Quadraten. Jeder steuert nun reihum seine farblich gekennzeichnete Spielfigur: Wer auf ein freies Nachbarfeld zieht, erschafft damit auf dem Ausgangspunkt ein Kügelchen in seiner Farbe und heimst dafür soviele Punkte ein, wie das entsprechende Quadrat eben wert ist. Die andere Zugmöglichkeit wäre ein Sprung über zwei Felder, wodurch sich in der Nachbarschaft des Ziels alle gegnerischen Bälle in eigene verwandeln. Da man sich also immer nur in einem Radius von maximal zwei Feldern bewegen kann, die noch dazu unbesetzt sein müssen, ist „Zugnot" nicht ausgeschlossen. Dann hilft nur noch eine Blind-Teleportation (Ziel unbekannt), was aber gerade zwanzigmal erlaubt ist – sobald das Kontingent ausgeschöpft wurde, ist Sense! Somit ist Vorsicht angesagt, denn immerhin wollen 100 Level mit diesem Vorrat überstanden sein.

Grafisch ist die „Ballerei" dank ein paar kleiner Animationen gerade noch erträglich; Musik und FX hören sich ziemlich quäkig an. Die umständliche, weil indirekte Steuerung funktioniert noch am besten mit dem Mäuschen, aber sobald mehr als zwei Teilnehmer am Werk sind, ist ohnehin alles egal – dann können nämlich die Farben kaum noch unterschieden werden. Schade um die ordentliche Idee! (jn)



The Ball Game

Grafik:	38%
Sound:	36%
Handhabung:	40%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	42%
Preis/Leistung:	40%
Red. Urteil:	42%

Variabel
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: Electronic Zoo
Genre: Strategie

Spezialität: Umfangreiches Optionsmenü (Computergegner, Spielstärke, Zeitbegrenzung, usw.), komplett in deutsch. Achtung: Lief nicht auf unseren 2000ern!

ER KOMMT!

Bundesliga Manager professional

Amiga-
Demo-Diskette
gegen 5 DM in
Briefmarken
oder bar bei
SOFTWARE 2000
in Plön bestellen.

Mehr dazu in der nächsten Ausgabe

SOFTWARE 2000

Händlernachweis von:

Software 2000 • Lübecker Straße 10 • 2320 Plön/Holstein • Tel. 0 45 22 / 13 79

Eye of

Der Amiga Joker meint:
Nie war AD & D am Computer so schön wie mit Eye of the Beholder!

Im Lager der PC-Abenteurer brach helle Begeisterung aus, Amiga-Kämpen auch so leicht zu beeindrucken sind? Nun, Äuglein des Beholders eine

Man will es zunächst kaum glauben, daß dies immer noch die gute alte „Forgotten Realms" Welt ist, durch die wir uns schon in „Pool of Radiance" und „Curse of the Azure Bonds" geschlagen haben! Das Szenario mag ja gleichgeblieben sein, aber Gameplay und Optik erinnern hier weit eher an „Dungeon Master" als an die bisherigen SSI-Games. All die modrigen Verliese, gruseligen Gegner und vergessenen Schätze präsentieren sich nun im Glanz von 32 Farben in einem riesigen Sichtfenster; selbst bei den Kämpfen wird nicht mehr wie früher auf einen anderen Screen umgeschaltet. Stattdessen sieht man abgefeuerte Geschoße (Messer, Feuerbälle, etc.) perspektivisch richtig auf die fein animiert durch die 3D-Gänge schleichenden Monster zusegeln!

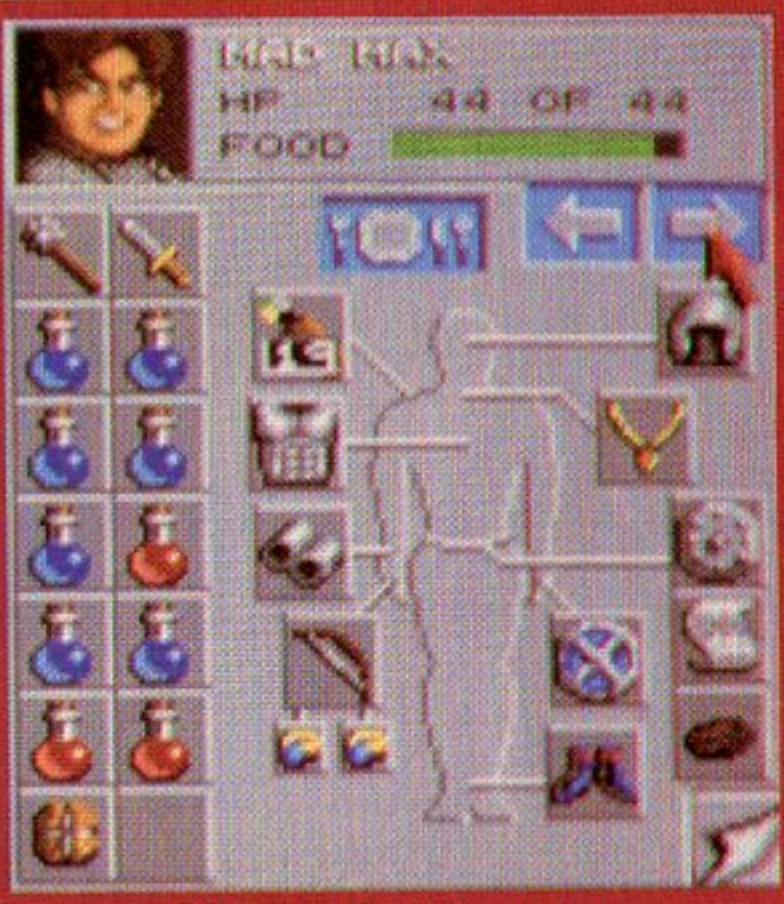
Beim Sound hat ebenfalls eine kleine Revolution stattgefunden: Vergessen sind die Zeiten, als man sich bei SSI-Abenteuern nie sicher sein konnte, ob der Krach jetzt Schwertergeklirr ist, oder ob bloß die Lautsprecher langsam ihren Geist aufgeben – hier weiß man gar nicht, was man mehr loben soll, die atmosphärischen Geräusche oder die hervorragenden Musikstücke! Und auch hinsichtlich der Handhabung gab es entscheidende Verbesserungen; statt sich mühsam durch Menüs quälen zu müssen und ständig auf der Tastatur rumzuhacken, steuert man die Geschichte jetzt ganz entspannt und sorgenfrei mit dem kleinen Amiga-Nagetier. Die Bildschirmaufteilung ist dabei nicht nur übersichtlich geraten, sondern so gut durchdacht, daß selbst das geöffnete Inventory nie die freie Sicht versperrt. Schließlich noch die letzte, wenn auch unsichtbare Neuerung: Eye of the Beholder ist das erste Computerrollenspiel, das auf den neuen AD & D-Regeln der zweiten Ausgabe beruht.

Nach diesem technischen Vorgeplänkel wollen wir nun aber endlich das Städtchen Waterdeep besuchen. Genauer gesagt die örtliche Kanalisation, denn dort hält sich das Böse diesmal verborgen und wartet darauf, aufgestöbert und erledigt zu werden. Recht viel mehr gibt's zur Vorgeschichte nicht zu sagen, und recht viel mehr darf man sich auch an Handlung nicht erwarten: Durch die stinkende Brühe waten, zaubern, kämpfen, Fundsachen einsammeln und hin und wieder mal ein Rätsel lösen – das sind so die hauptsächlichen Beschäftigungen, mit denen man seine Party auf Trab hält. Am einfachsten ist das natürlich am Anfang, weil da die Gegner eher niedlich als wirklich gefährlich sind, und weil man zudem für die ersten drei Kanalisationsetagen (zwölf sind es insgesamt) in der Packung einen Übersichtsplan vorfindet. Ab Level vier wird's schon etwas grimmiger, und ab hier darf dann auch fleißig gezeichnet werden, Automapping gibt's nämlich nicht. Zum Trost finden die allmählich härter werdenden Auseinandersetzungen nun in immer freundlicheren Umgebungen statt, gegen Ende zu schreitet man dann durch richtiggehende Unterweltpaläste!

Die epischen Qualitäten der „Ultima"-Serie darf man sich hier also nicht erwarten, „Dungeon Master"-Fans werden hingegen bestens bedient: Einige der Puzzles sind sogar recht verzwickt (wenn man den linken Schalter umlegt, 48 Räume später eine Bodenplatte berührt und dann den

the Beholder

als SSI diesen ersten Titel der brandneuen „Legend-Serie“ vorstellte – ob die verwöhnten von leicht kann eigentlich keine Rede sein: Auch und gerade in „Amigavision“ sind die echte Sehenswürdigkeit!



Das prallgefüllte Helden-Inventory

Freund oder Feind?

Spezialschlüssel . . .), die ganze Chose läuft in Echtzeit ab, und das leibliche Wohlbefinden der Mannschaft sollte nicht vernachlässigt werden (Hunger!!!). Außerdem trifft man gelegentlich freundlich/neutral/undurchschaubar gesonnene Zeitgenossen; manche davon wollen sich der Abenteurergruppe anschließen, andere möchten ihr kleine Besorgungsaufträge aufhalsen, wieder andere sind schon zufrieden, wenn man sie bloß in Ruhe läßt. Praktischerweise liegen in den Kanälen auch öfters mal ein paar alte Knochen herum, die man wieder zum Leben erwecken und anschließend zur Verstärkung seiner Party benutzen kann. Praktisch vor allem deshalb, weil die Gruppe anfangs nur aus vier Charakteren besteht, und die ein oder maximal zwei wiedererweckten Zusatzhelden da schon eine spürbare Verstärkung darstellen. Ebenfalls sehr günstig ist der Umstand, daß die arbeitswütigen Skelette meist grade die passenden Berufe (es gibt sechs Rassen und sechs Klassen) haben, so daß etwaige Versäumnisse bei der anfänglichen Charaktererstellung wieder gutgemacht werden können. Apropos „Helden-Baukasten“: Die Erschaffung geht locker-flockig von der Hand, es stehen viele schöne Portraits zur Auswahl, zudem dürfen die Werte noch etwas „nachgebessert“ werden.

Eye of the Beholder ist optisch, akustisch und von der Bedienung her ein Traum, Schwachpunkte haben wir nur wenige gefunden. Sicher, es gibt kein Automapping, pro Disk kann nur ein Spielstand abgespeichert werden (d.h. viele, viele Disketten bereithalten!), und der Schwierigkeitsgrad ist im allgemeinen genau richtig – für Einsteiger. Kampferprobte Amigianer könnten den Sieg also etwas schneller als erwartet davontragen, werden dann aber mit einem Schmankerl belohnt, auf das PC-Recken verzichten mußten: Die wahrhaft grandiose Endsequenz hat nämlich einzig und allein unsere „Freundin“ zu bieten! (mm)

Eye of the Beholder

Grafik:	88%
Sound:	84%
Handhabung:	90%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	85%
Preis/Leistung:	83%
Red. Urteil:	87%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: SSI
Genre: Abenteuer

Spezialität: 1MB erforderlich, die drei Disks müssen nur selten gewechselt werden, kaum Nachladezeiten, alles komplett in deutsch.

UTZONE

Lotsendienst im All

Lankhor haben wir ja bereits ein paar wirklich feine Games zu verdanken, man denke nur an das prächtige Detektivabenteuer „Maupiti Island". Ob das neue Ballerspielchen mit Strategie-Touch da mithalten kann?

In punkto Grafik wohl kaum, denn was es hier zu sehen gibt, hat bestenfalls 64er-Niveau: winzige und einfallslos gestaltete Sprites, (immerhin multidirektionales) Ruckelscrolling und öde Landschaften vor einem noch öderen Farbbalken-Himmel. Die Sound-FX sind dagegen ganz OK, die Musik ist sogar richtig gut. Auch die Stickabfrage geht voll in Ordnung, fehlt nur noch das Spielprinzip – und gerade das ist gar nicht ohne!

Durch 28 feindverseuchte Level (je vier davon bilden eine Welt) soll man ein manövrierunfähiges Raumschiff lotsen. Das Wrack kriecht dabei beständig horizontal über den Screen, während man mit einem etwas größeren Schiff den Weg freiballert. Zusätzlich müssen durch Rammen symbolverzierte Blöcke aus der Bahn geräumt werden und zwar immer paarweise. Hinter manchen davon verbergen sich Extras, etwa Waffen (Kanonen, Streulaser, Bomben und Superschüsse, die sich allesamt noch dreifach hochrüsten lassen), Zusatzenergie, Teleporter oder Schutzschilde. Da aber viele Hindernisse unzerstörbar sind, muß der hilflose Kahn immer wieder durch Andocken direkt gesteuert werden – nur leider kann man so weder ballern noch beschleunigen oder bremsen...

Outzone ist zwar bestimmt kein Meilenstein, hat aber eine originelle Idee, die dem Spieler viel Geschick und flinkes Reaktionsvermögen abverlangt. Wer auf derlei Action-Tüfteleien steht, wird von dem kleinen aber feinen Spielchen nicht enttäuscht sein. (ml)

Outzone

Grafik:	42%
Sound:	70%
Handhabung:	74%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	69%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	69%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Lankhor
Genre: Action

Spezialität: Paßwortsystem, Musik und FX sind getrennt abschaltbar, Highscores werden gesaved. Deutsche Anleitung.

BUILD IT

Pfusch am Bau

Was haben Häuslebauer und Puzzle-Fans gemeinsam? Antwort: Beide arbeiten oft und gern mit Steinen. Und wenn nun ein Puzzle-Fan ein Haus baut? Dann ist entweder sein Bausparvertrag fällig geworden, oder er hat sich den neuen Geschicklichkeitstest von Software 2000 zugelegt...

Bei Build it muß in jedem Level eine bestimmte Anzahl von quadratischen Blöcken gebildet werden, und zwar aus je vier gleichfarbigen Dreiecken. Dazu steuert man per Joystick ein ziemlich mickrig geratenes Bauarbeiter-Sprite über den Screen, um damit das Rohmaterial solange durch die Gegend zu bugsieren, bis wieder ein neues Quadrat fertig ist. Zuerst geht das kinderleicht, später werden die Bewegungsmöglichkeiten durch Mauern eingeschränkt, zudem tauchen lebensbedrohende Monster auf, und schließlich sorgt auch noch das (abschaltbare) Zeitlimit für erhöhten Adrenalinausstoß. Zum Ausgleich erscheinen gelegentlich Joker-Steine (lassen sich überall einbauen), Warp-Steine (katapultieren in einen anderen Level) und Schutzschilde, die den wackeren Architekten für einige Zeit unverwundbar machen. Ist ein Level gelöst, dürfen in einer kleinen Zwischensequenz die Fortschritte der Bauarbeiten bewundert werden, ehe das gleiche Spielchen im nächsten weitergeht.

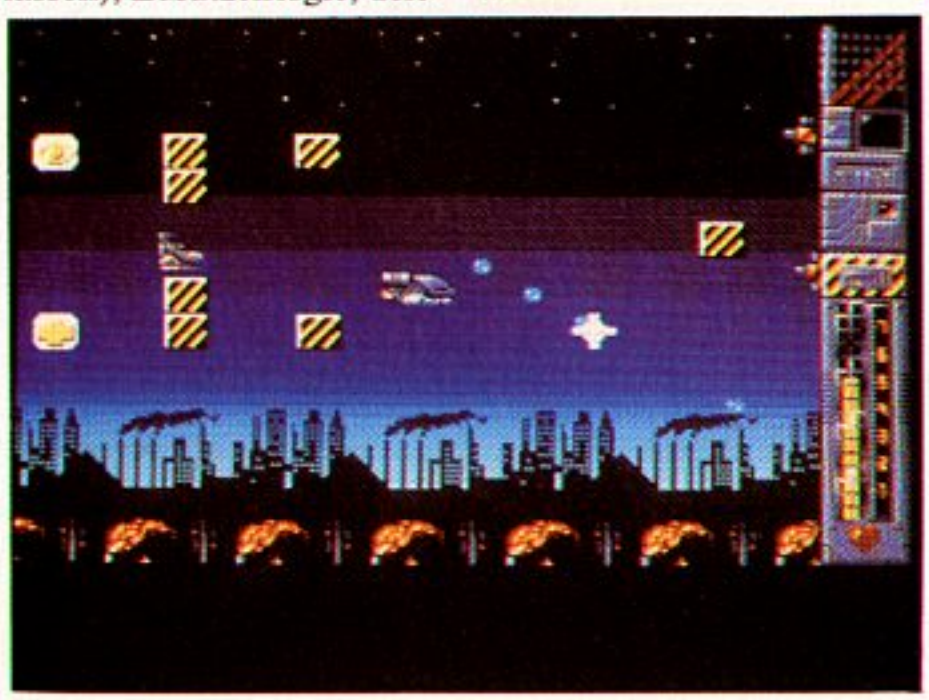
Build it ist zwar von der Idee her ganz nett, die technische Umsetzung läßt dagegen arg zu wünschen übrig. Lediglich die Handhabung geht hier in Ordnung, der Rest eher auf die Nerven: etwa die Musik, die sich wenigstens abschalten läßt; oder die groben und lieblos gestalteten Grafiken, die man leider ertragen muß. Tja, im richtigen Leben ist die Theorie des Häuschenbaus ja meist auch lustiger als die Praxis... (C. Borgmeier)

Build it

Grafik:	16%
Sound:	52%
Handhabung:	69%
Spielidee:	56%
Dauerspaß:	48%
Preis/Leistung:	45%
Red. Urteil:	48%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Software 2000
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Zwei-Spieler-Modus (nur hintereinander), diverse Gimmicks in der Packung.



Da haben wir schon hübschere Baustellen gesehen...

GALAXY

ADVENTURE

3D CONSTR.KIT	149.-
ANTARES	75.-
BANE O.C.FORGE	99.-
CADAVER	75.-
CADAVER LEVELS	45.-
CYBERCON III	69.-
CRYST.O.ARBOREA	75.-
CHAOS STRIKES BACK	69.-
DUNGEONMASTER	79.-
EDITION VOL.1	75.-
MEGATRAVELLER	75.-
PHANT.BONUS EDIT.	89.-
RINGS OF MEDUSA	69.-
SECR.O.MONKEY ISL.	79.-
SPIRIT OF ADV.	75.-
ULTIMA V	89.-

SIMULATION

688 ATTACK SUB	75.-
A10 TANK KILLER	75.-
ARMOUR GEDDON	69.-
BLUE MAX	85.-
CHUCK YEAGER 2.0	75.-
DAS BOOT	85.-
F-15 STRIKE EAGLE II	89.-
F-16 FALCON	79.-
F-19 STEALTHFIGHTER	89.-
F-29 RETALIATOR	75.-
GUNBOAT	79.-
INTERCEPTOR	34.-
M1 TANK PLATOON	89.-
PRO FLIGHT	109.-
SHERMAN M4	34.-
THEIR FINEST HOUR	79.-

CDTV

ADV.MIL.SIM.	89.-
BATTLESTORM	89.-
HOUND OF BASKERV.	89.-
LEMMINGS	79.-
PSYCHO KILLER	89.-
SIM CITY	89.-

ZUBEHÖR

AMIGA CDTV	1795.-
AMOS	119.-
AMOS COMPILER	59.-
COMP.PRO JOYSTICK	39.-
SLIMLINE LAUFWERK	189.-
SPEICHERERWEIT.	109.-
X-POWERCART.	229.-

SPORT

FINAL WHISTLE	35.-
GREAT COURTS	75.-
KICK OFF II	59.-
PGA TOUR GOLF	69.-
RFV HONDA	29.-
TD2 COLLECTION	79.-
WINNING TACTICS	24.-

ACTION

BRAT	69.-
GODS	69.-
LEMMINGS	69.-
POWER UP	79.-
PREHISTORIX	75
PREMIER COLLECT.	75.-
RICK DANGEROUS	25.-
ROCK' N ROLL	25.-
SWITCHBLADE II	69.-
TOKI	69.-
TURRICAN II	69.-

STRATEGIE

2ND FRONT	89.-
BANDIT KINGS	99.-
CENTURION	69.-
CHARGE O. L.BRIGADE	75.-
CONFL.MID.EAST	89.-
MOONBASE	89.-
POWERMONGER	69.-
REN.LEG.INTERC.	89.-
SIM CITY ARCH.I	45.-
SIM CITY ARCH.II	45.-
SIM CITY + POPULOUS	79.-

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten u. adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8.- DM Versandkosten (Inland).Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10.- DM Versandkosten.
Versandzentrale u. Laden:U-Bahn-Haltestelle Harras,Ausgang Plinganserstraße, ca.150m. Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus- Haltestelle Harras.
Händleranfragen erwünscht.
Telefon: 089 / 7605151. Telefax: 089 / 7698024

Inh.Plexus GmbH

089 / 7605151

Plinganserstraße 26 8000 München 70

Amiga vs. Super Famicom

Längst ist der Amiga nicht mehr unangefochtener Herrscher im Reich der Zocker, mit allen Mitteln wollen die Konsolen auf den Thron des Spiele-Königs. Gegen Mega Drive und PC-Engine konnte das Zepter zwar erfolgreich verteidigt werden, aber reicht die Kraft noch für Nintendos Champion?

Die Theorie

Das Herzstück der japanischen Wunderkonsole ist eine 16 Bit-CPU (Typ 65816), die von diversen Spezialchips tatkräftig unterstützt wird. Gerade diese elektronischen Heinzelmännchen eröffnen traumhafte Möglichkeiten: In punkto Grafik werden zwei verschiedene Auflösungen geboten, einmal 256 x 224, und einmal 512 x 448 Pixel – interlaced und flackerfrei! Die Farbpalette umfaßt unglaubliche 32.768 Farben, wovon (je nach Auflösung) 256 bzw. 2048 gleichzeitig darstellbar sind. Der HAM-Modus des Amiga ist mit seinen 4096 Farbtönen zwar auch nicht ganz von Pappe, aber da man in dieser Darstellungsart kaum vernünftige Spiele programmieren kann, wird er eigentlich nur für Grafikanwendungen genutzt. In der Paxis muß man sich hier meist mit 32 Farben begnügen, gelegentlich sind's auch nur 16.

Die eigentliche Sensation beim Super Famicom ist aber der integrierte 3D-Chip – etwas Ähnliches war bisher nur in Arcade-Automaten wie „Afterburner", „Space Harrier" oder „Super Monaco GP" zu finden. Dank des flinken Teilchens können Grafikobjekte absolut stufenlos und in Echtzeit gedreht oder gezoomt werden! Aber auch ohne die dritte Dimension wird hier Optik vom Feinsten geboten: Bis zu 128 Sprites mit einer Maximalgröße von 64 x 64 Pixel dürfen sich gleichzeitig auf dem Screen tummeln, ohne daß irgendetwas ruckelt oder flackert.

Beim Sound haben die Mannen Nippons ebenfalls schweres Geschütz aufgefahren, der PCM-Chip kapituliert weder vor Samples noch vor gregorianischen Chorälen: 16 Kanäle werden geboten, acht davon sind sogar voll stereotauglich. Dagegen wirken die vier (Stereo-) Kanäle des Soundwunders Amiga fast schon bescheiden . . .

Die Praxis

Aber grau ist bekanntlich alle Theorie, wir wollten wissen, wie sich all die hübschen Zahlen so im bunten Spielealltag auswirken. Nun, zunächst einmal ließ sich unser Testgerät über den TV/Video/RGB-Ausgang ohne Probleme an einen original Amiga-Monitor anschließen. Was auf dem dann zu sehen ist, kann sich auch sehen lassen: Ein gestochen scharfes Bild, kein Flackern oder Flimmern und ruckelfreies Scrolling in alle Richtungen. Vor allem bei Spielen, die den 3D-Chip nutzen (z.B. „F-Zero" und „Pilotwings") bekommt man den Mund vor Staunen nicht mehr zu!

Weg von der Optik, hin zur Handhabung: Bei Nintendo hat man aus den Fehlern der Konkurrenz gelernt und der Maschine von Anfang an eine vernünftige Ausstattung spendiert. So gehören zum Lieferumfang zwei (!) Joypads, die ausgezeichnet in der Hand liegen und je vier Feuerknöpfe, eine Select- und eine Starttaste, sowie das konsolenübliche Bedienungskreuz aufweisen. Auch an zukünftige Erweiterungsmöglichkeiten wurde gedacht, an den Expansion-Port läßt sich sogar ein CD-ROM Laufwerk anschließen – sobald es erhältlich ist. Also alles eitel Sonnenschein? Moment mal, da ist ja noch . . .

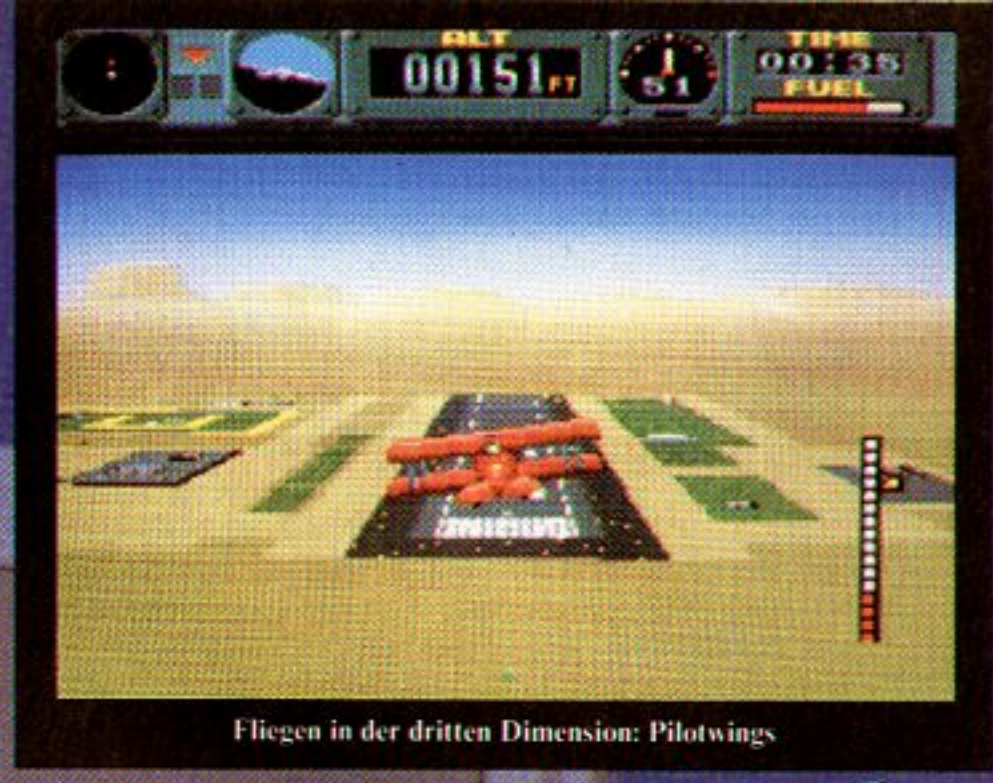
Die Versorgungslage

Fangen wir mit der Hardware an: Höchst offiziell wird das Super Famicom in Deutschland erst nächstes Jahr erhältlich sein, aber wer nicht solange warten will, kann es sich für etwa 500 Märker schon jetzt bei verschiedenen Direktimporteuren besorgen. In Sachen Software sieht's dagegen noch ziemlich düster aus, erhältlich sind zur Zeit gerade mal so zwanzig Spielchen. Darunter finden sich neben den Umsetzungen bekannter Computergames („Populous", „Bombuzal", „Drakkhen", „Dungeon Master") noch Highlights wie „Final Fight" (eines der besten Prügelspiele überhaupt!), „Super Mario World" (schlichtweg genial!), „F-Zero" (futuristisches Autorennen) und „Pilotwings" (stark actionlastiger Flugsimulator). Die Zukunft sieht da schon etwas rosiger aus, denn in Japan wurde das Super Famicom bereits millionenfach verkauft – dementsprechend fleißig sind die Softwarehersteller damit beschäftigt, auch hierzulande den Nachschub zu sichern.

Das Fazit

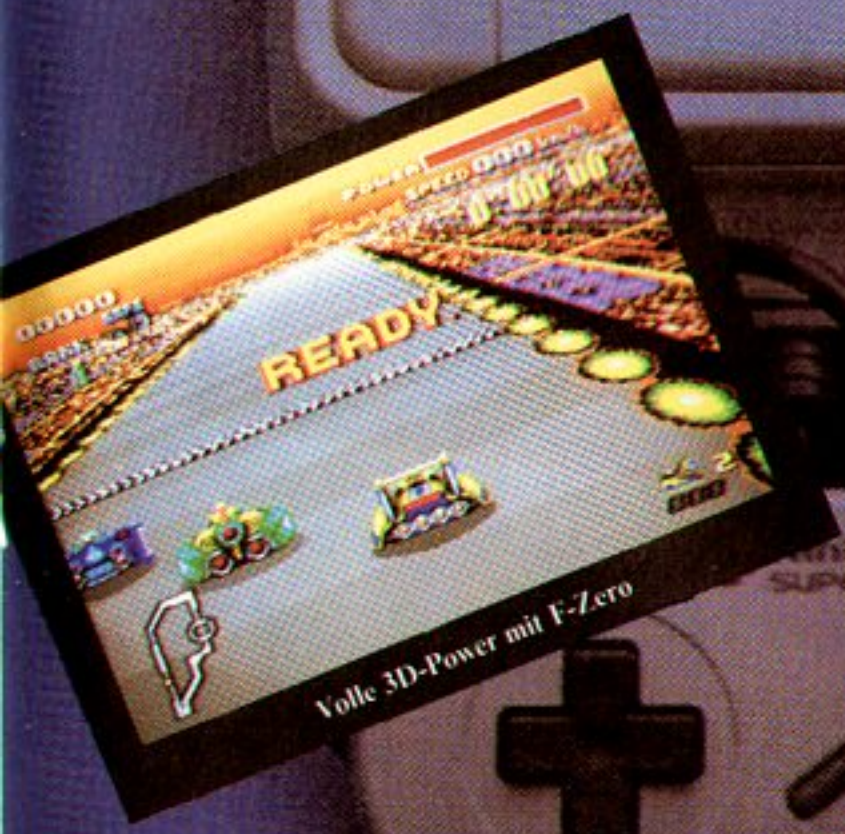
Konnte der Amiga gegen Mega Drive und PC-Engine in unserer Erstausgabe noch einen Sieg nach Punkten verbuchen, so reicht es diesmal nur für ein Unentschieden: Was die Präsentation angeht, ist der Herausforderer unserer „Freundin" überlegen, dafür ist in punkto komplexer Simulationen oder gar Anwendungen natürlich nicht viel mit dem Teil anzufangen. Zwar könnten sich mit Einführung des CDTVs (bzw. entsprechender Soft) die Machtverhältnisse wieder verschieben, aber bis dahin muß der Thron des Spiele-Kings wohl brüderlich geteilt werden. Wer es sich leisten kann, der besorge sich also beide Monarchen – Amiga **plus** Super Famicom ist auf jeden Fall die optimale Lösung! (M. Semino)

Brandneu: Ultraman gibt den Monstern Saures



Fliegen in der dritten Dimension: Pilotwings

Plattformen für Genießer: Super Mario World



Volle 3D-Power mit F-Zero

Wahrlich keine kleinen Fische: Darius Twin

	Grafik	Sound	Spielbarkeit	Software-angebot	Erweiterungs-möglichkeiten	Preis für Hardware	Preis für Software	Bezug
AMIGA	sehr gut	super	sehr gut	super	super	ca. 800,– DM (A 500)	ca. 29,– DM bis 99,– DM	Commodore Fachhanel
SUPER FAMICOM	super	super	sehr gut	(noch) mangelhaft	gut	ca. 500,– DM	ca. 99,– DM bis 199,– DM	Direktimporteure, z. B. ECS Vertriebs GmbH

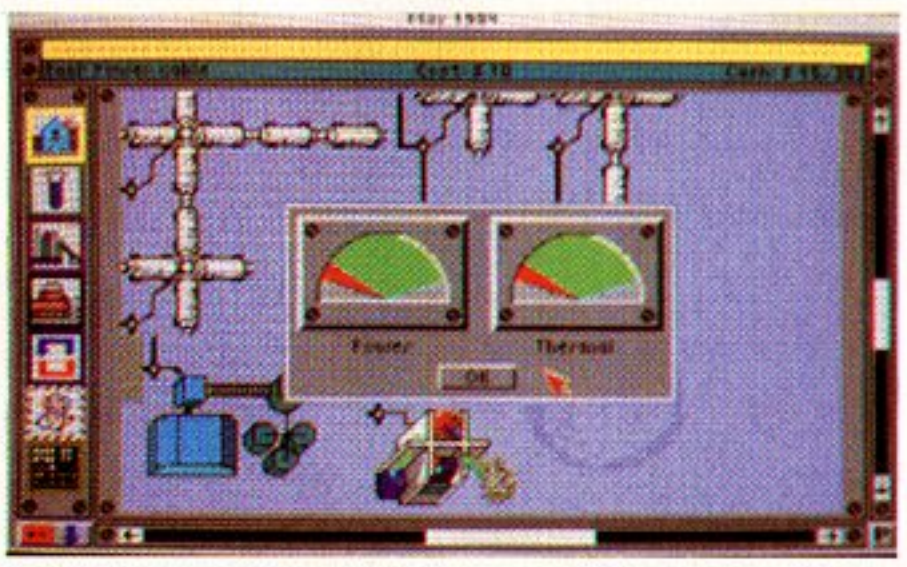
MOONBASE

Mondfinsternis . . .

Ein Blick in die Lesercharts genügt, um festzustellen, daß sich der Megaklassiker „Sim City" nach wie vor ungebrochener Beliebtheit erfreut. Eine so erfolgreiche Idee mußte natürlich früher oder später einmal kopiert werden – aber wenn man schon abkupfert, sollte man es wenigstens richtig machen!

Moonbase weist genau das gleiche Spielprinzip auf wie „Sim City", nur daß die städtebaulichen Aktivitäten nicht auf der Mutter Erde stattfinden, sondern auf dem Mond. Daraus ergeben sich zwangsläufig etwas andere Probleme und Aufgaben als beim irdischen Vorbild: Beispielsweise muß man Lebenserhaltungssysteme errichten und Erz schürfen, um seine Kolonie am laufen zu halten, darf sich mit Sonneneruptionen und abstürzenden Raumfähren herumschlagen, etc.. Aber in der Praxis fällt der Unterschied kaum ins Gewicht, man hat einfach ständig das Gefühl, vor einer Sparausgabe von „Sim City" zu sitzen.

Was das Mondbesiedlungsprojekt aber endgültig zum Desaster werden läßt, ist die lieblose technische Ausführung: Der Grafik merkt man beim besten Willen nicht an, daß sie vom PC konvertiert wurde, weit eher würde man da einen Spectrum als Ursprung dieser optischen Grausamkeiten vermuten. Zudem ist das Scrolling ungemein langsam und ruckelt höllisch. Der Sound ist noch schlimmer (ultrakurze Titelmusik, ein bißchen Sprachausgabe und ansonsten nur eintöniges Gepiepse), und zu allem Überfluß steigt das Programm gelegentlich aus, produziert Grafikfehler oder läßt sich sonst etwas Teuflisches einfallen. Lediglich die Steuerung geht in Ordnung, aber das alleine genügt nun wirklich nicht, um diese Geisterstadt zum Leben zu erwecken . . . (mm)



Moonbase

Grafik:	29%
Sound:	14%
Handhabung:	55%
Spielidee:	48%
Dauerspaß:	36%
Preis/Leistung:	24%
Red. Urteil:	31%

Für Anfänger
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Mindscape/Wesson
Genre: Simulation

Spezialität: Kein Kopierschutz, Spielstände speicherbar, dicke englische (PC-) Anleitung.

STORMBALL

Nomen ist nicht immer Omen!

Rein namensmäßig wandelt Millenniums futuristisches Sportspektakel auf den Spuren von „Speedball 2" – ansonsten hat es leider nicht viel mit dem Meisterwerk der Bitmap Brothers gemein . . .

Zwar wird auch hier um eine Stahlkugel gerangelt, aber von den Regeln her muß man sich Stormball eher wie eine Mischung aus Flippern und Frisbeewerfen vorstellen: In 40 verschiedenen Arenen treffen je zwei Athleten aufeinander und mühen sich redlich, das Bällchen so zu schleudern, daß es diverse Punkt- und Bonusfelder berührt. Dabei bekommt man es mal mit hinderlichen Mauern und Toröffnungen zu tun, dann sind wieder die Extra-Felder anders angeordnet. Da gibt es welche, die den Gegner betäuben oder die eigene Energie steigern, manche schleudern die Kugel in die Höhe oder lassen sie abprallen, und wieder andere lösen eine Explosion aus, die Mann und Maus in unmittelbarer Umgebung bedroht. Der Punktereigen ist freilich zu Ende, sobald der Kontrahent die Kugel aufgefangen hat. Und das können die zehn Computergegner recht gut, schließlich geht's hier um Kohle – nur Sieger haben genügend Bares, um den nächsten Recken zu fordern.

Das Gameplay ist flott, verliert aber auch flott an Reiz! Und das trotz Zwei-Spieler-Modus (Split-Screen), Data-Link-Option und Turnier- bzw. Trainingsmodus. Ja, selbst die hurtig zoomende und stets um das Spielersprite rotierende 3D-Grafik kann nicht verhindern, daß die Motivation binnen kurzem im Keller ist. Denn: Was nützt die schönste Ausstattung, wenn das Konzept den Unterhaltungswert einer Kinderrassel hat? So gesehen ist der monotone Soundtrack auch schon egal . . . (C. Borgmeier)

Stormball

Grafik:	70%
Sound:	38%
Handhabung:	72%
Spielidee:	23%
Dauerspaß:	35%
Preis/Leistung:	40%
Red. Urteil:	38%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Millennium
Genre: Sport

Spezialität: Deutsche Anleitung, Codeabfrage, Spielfeld-Editor, Poster. Highscores/Spielstände nicht speicherbar.

Es ist unverkennbar, mit diesem Game will Sierra ins Guinness Buch der Rekorde – und das könnte sogar klappen! Aber nicht etwa, weil das Teil so wahnsinnig gut wäre . . .

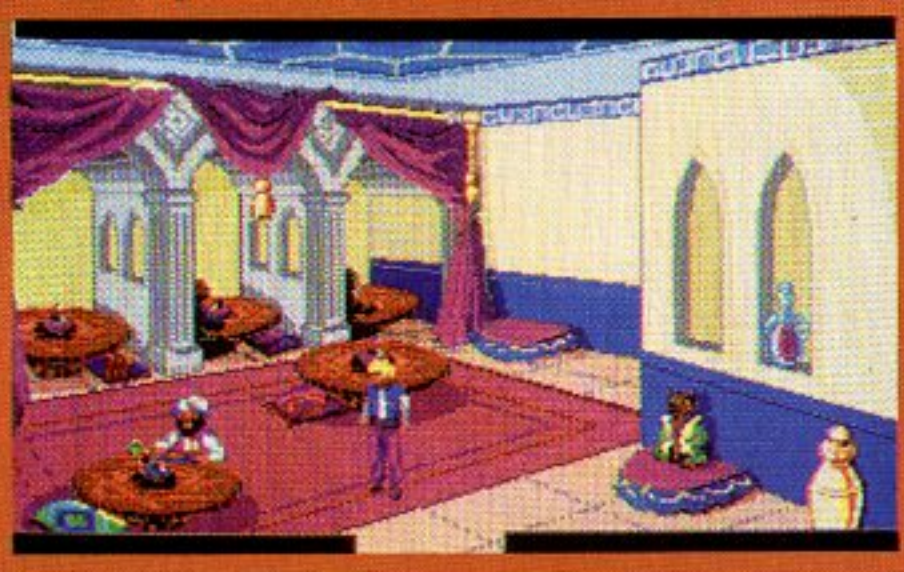
Quest for Glory 2 - Trial by Fire

Nein, die Stärken dieses Adventures findet man eher in der Abteilung „seltsam aber doch merkwürdig". Das geht los mit der verwirrenden Namenspolitik – oder habt Ihr schon mal von einem Spiel namens „Quest for Glory I" gehört? Wohl kaum, denn der Vorgänger hieß schlicht und ergreifend „Hero's Quest" (nicht zu verwechseln mit „Hero Quest" von Gremlin). Gut, das mag ja noch ganz lustig sein, aber sobald man die Packung öffnet, vergeht einem bald das Lachen: eins, zwei, vier . . . acht Disketten! Wer soll die alle wechseln, wer hat soviel Zeit? Und man muß die Dinger *sehr* häufig wechseln, und sie brauchen *sehr* lange zum Laden, und das geht einem *sehr* schnell und *sehr* stark auf die Nerven! Wie Ihr seht, ein echt rekordverdächtiges Game . . .

Leider ist der tatsächliche Inhalt dieser vielen Disks dann gar nicht mehr so rekordverdächtig, sondern fast schon ein bißchen enttäuschend. Die Handlung knüpft nicht nur nahtlos an den ersten Teil an, die Unterschiede erschöpfen sich im großen und ganzen in einem neuerdings orientalischen Styling. Nach der Eröffnungsprozedur, bei der man entweder einen neuen Helden erschaffen (natürlich wieder wahlweise Kämpfer/Zauberer/Dieb) oder seinen alten importieren kann, findet man sich im fiktiven arabischen Städtchen Shapeir wieder. Dort gibt's Moscheen, Basare, Schlangenbeschwörer – aber keinen Emir Arus Al-Din mehr, denn der ist auf unerklärliche Weise verschwunden. Naja, wer suchet, der findet, und wo wir schon mal einen arbeitslosen Helden da haben . . .

Das neue Spielburg heißt also Shapeir, und statt in dunklen Wäldern herumzulatschen, marschiert man jetzt eben durch die Wüste (bzw. reitet mit einem „Saurus" hindurch). Auch sonst wurden ein paar Kleinigkeiten geändert, beispielsweise ist der Schwierigkeitsgrad der Kampfsequenzen jetzt einstellbar, außerdem werden diese Szenen nun aus einer anderen Perspektive gezeigt. Tja, aber damit hat sich's auch schon so ziemlich! Dasselbe Bild bei Grafik und Sound: Dank der acht Disketten gibt es natürlich mehr davon, es wirkt auch alles etwas größer und gewaltiger, aber deswegen nicht unbedingt schöner oder besser (von den Animationen mal abgesehen).

Bei alledem ginge die Sierra-typische Steuerung per Maus/Tastatur ja voll in Ordnung, aber für die Disketten-Inflation ist halt ein hoher Preis zu zahlen – ohne Festplatte ist Quest for Glory II nahezu unspielbar! Sollten die kommenden PC-Konvertierungen genauso aussehen, könnte sich glatt der Alptraum bewahrheiten, der mich seit diesem Test verfolgt: Schreckliche Monster fragen mich unaufhörlich nach Disks („wo sind Nr. 322 und Nr. 584??!"), und wenn ich sie nicht gleich finde, fressen sie nach und nach meine ganzen Savestände. Brrrrr! (mm)



Der Held im Morgenland

Quest for Glory II

Grafik:	75%
Sound:	62%
Handhabung:	41%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	64%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 129,– DM
Hersteller: Sierra
Genre: Abenteuer

Spezialität: 1MB erforderlich, englische Anleitung. In der Packung findet man eine schön gemachte Karte, aber leider keine Festplatte . . .

Von feuerspeienden Drachen über „Adler" und „Falken" bis hin zu futuristischen Raumgleitern wurde schon so ziemlich alles simuliert, was überhaupt nur fliegen kann. Aber jetzt haben wir doch noch ein UFO entdeckt – ein unversoftetes Flugobjekt . . .

Pro Flight

Der gezähmte Tornado

Genau genommen ist die „Panavia Tornado" natürlich die Entdeckung von Hi-Soft, einer Firma, die bisher vor allem durch Anwendungen wie den „Lattice C Compiler" oder den „Devpac Assembler" (damit wurde übrigens „Populous" gemacht!) aufgefallen ist. Und ganz genau genommen hatte die Panavia schon zwei Bildschirmauftritte, aber das eine Mal nur auf dem C 64 („Twin Tornados"), das andere Mal bei „Fighter Bomber" – und da fliegen sich ja alle Vögel mehr oder weniger gleich. Wer sich aber mittels einer absolut seriösen Simulation auf seine Wehrpflicht vorbereiten möchte, der sollte es mal mit HiSofts Bundeswehr-Maschine versuchen.

Tatsächlich sind die Einsatzmöglichkeiten der Panavia Tornado äußerst vielfältig, dieses Allroundtalent beherrscht vom Luftkampf bis hin zur Bombardierung von Bodenzielen praktisch alles – altgediente „Falkner" werden sich zumindest in dieser Hinsicht recht heimisch fühlen. Im Spiel wird aber wesentlich mehr Gewicht auf das Fliegen selbst als auf den bewaffneten Kampf gelegt; das merkt man schon beim allerersten Erkundungsflug: Statt einer feindverseuchten Landschaft kriegt man eine ganz normale Umgebung mit Bergen, Seen und Dörfern zu sehen. Überhaupt geht's hier weniger ums Bumbum, hier ist Realismus Trumpf! Tag, Nacht, Dämmerung, originaler Sternenhimmel (in der Stellung vom 1. Januar), wirklichkeitsgetreues Flugverhalten (Strömungsabrisse und Black Outs inklusive), verstellbare Tragflächen, Autopilot – das einzige unrealistische, aber dafür sehr praktische Feature ist der vom „Flight Simulator II" her bekannte Slew Modus, so eine Art Beam-Funktion.

Gelegentlich darf man natürlich schon mal eine gegnerische Stellung bombardieren oder sich mit der Bordkanone bzw. den mitgeführten Raketen (zwei Modelle) zur Wehr setzen, aber ein explosives Spektakel sollte man sich auch dann nicht erwarten. Dementsprechend beschäftigt sich das 190 Seiten starke, englische Handbuch ebenfalls ganz überwiegend mit der Beherrschung des Fliegers und den möglichen Flugmanövern. Beherrschung ist auch bei der Maussteuerung angesagt, sie funktioniert zwar ausgezeichnet, ist aber sehr sensibel (mit Joystick fliegt sich's etwas schlechter). Die brauchbare Vektorgrafik erreicht nicht ganz das Tempo von „F-29 Retaliator", zählt aber allemal zu den flotteren Vertretern ihrer Art. Enttäuschend hingegen der Sound: Das Musikhören hat man Tornado-Piloten anscheinend verboten, und die Effekte reißen auch niemand vom Hocker.

Insgesamt gesehen schließt Pro Flight aber eine Lücke zwischen den völlig friedlichen Simulationen (z.B. „Blue Angels") und ihren überwiegend kriegerisch orientierten Kollegen. Allerdings zu einem doch recht aggressiven Preis – für 120 Mäuse bekommt man ja fast schon anderthalb Falken...! (mm)

Pro Flight

Grafik:	70%
Sound:	33%
Handhabung:	74%
Spielidee:	70%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	68%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,– DM
Hersteller: HiSoft
Genre: Simulation

Spezialität: Kein Kopierschutz, Handbuchabfrage. Wichtig: Beim Eingeben der Seriennummer, etc. die Disk im Laufwerk lassen!

WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP OF THE 90's

3D Construction Kit	DA	119,90
A-10 Tank Killer		82,90
Adv. Destroyer Sim.	DA	76,90
Antares	DV	69,90
Alpha Waves	DA	69,90
Armour Geddon		64,90
Backgammon Royal	DA	59,90
Ball Game	DA	64,90
Bandit Kings	DA	89,90
Bane of the Cosmic Forge		89,90
Bards Tale 3		69,90
Blazing Thunder		29,90
Blue Max	DA	76,90
Brain Artifice	DA	49,90
Brat	DA	64,90
Buck Rogers	DV	89,90
Cadaver	DA	69,90
Cadaver Mission		49,90
Carcharodon	DA	59,90
Cash	DV	64,90
Centurion	DV	64,90
Champion of Raj	DA	69,90

Chaos strikes back		64,90
Chuck Rock	DA	64,90
Chuck Yeagers V.2	DA	69,90
Cricket		76,90
Cruise for a Corpse		a. A.
Crystal of Arborea	DA	69,90
Cubulus	DA	69,90
Curse of the Azure B.	DV	76,90
Cybercon 3	DA	64,90
Das Boot		76,90
Demoniak	DA	76,90
Deuteros		a. A.
Die Kathedrale		a. A.
Elvira	DV	76,90
Enterprise		59,90
European Superleague	DV	64,90
Exile		a. A.
Eye of the Beholder		76,90
F-15 Strike Eagle 2	DA	82,90
Fantasy World Dizzy		19,90
Fate Gates of Dawn		a. A.
Flight of the Intruder		a. A.
Gauntlet 3D		a. A.
Gem-X	DA	39,90
Germ Crazy	DA	64,90
Ghengis Khan	DA	89,90
Ghost Battle	DV	69,90
Gods	DA	64,90
Gunboat	DA	76,90
Heart of the Dragon		64,90
Hero Quest	DA	64,90
Hill Street Blues	DV	69,90

Jack N. Course Nr. 5		49,90
Jahangir Khan	DA	69,90
Jonathan		a. A.
Kengi	DA	64,90
Kick Off 2	DA	59,90
Final Whistle	DA	39,90
Winning Tactics	DA	39,90
Lemmings	DA	64,90
Life & Death	DA	64,90
Logical	DA	59,90
Lords of Chaos	DA	69,90
Manchester United 2	DA	69,90
Megatraveller 1		69,90
Mercs		a. A.
Metal Masters	DA	69,90
Miami Chase		29,90
Midwinter 2		a. A.
Mig 29 Fulcrum	DA	89,90
Monkey Island	DV	76,90
Moonbase	DA	82,90
Moonshine Racer	DA	69,90
Nam 1965-75	DA	76,90
Over the Net		64,90
Outzone	DA	64,90
Pepe Hammer		a. A.
PGA Tour Golf	DA	69,90
Pirates	DA	64,90
Prehistorik	DA	69,90
Pro Flight Sim		89,90
Pro Powerboat Sim	DA	44,90
Quest for Glory 2		89,90
Rectangle	DA	54,90

Andere Spiele, die Sie in diesem Heft finden, auf Anfrage

Renegade Interceptor		a. A.
Return of Medusa		a. A.
R-Type 2		a. A.
Search for the King	DA	82,90
Shadow Dancer	DA	64,90
Sim City & Populous	DA	76,90
Sim City Arch. 1	DA	49,90
Sim City Arch. 2	DA	49,90
Skull & Crossbones	DA	69,90
Space Assault	DA	54,90
Spirit of Adventure	DA	69,90
Spirit of Excalibur		76,90
Stellar 7		64,90
Stormball	DA	64,90
Super Cars 2	DA	64,90
Switchblade 2	DA	64,90
Swords & Galleons	DV	69,90
Toki	DA	64,90
Transworld	DV	69,90
Turrican 2	DA	69,90
Ultima 5	DA	76,90
Warzone	DA	59,90
Wonderland		76,90

CDTV

Commodore Grundgerät nur per Vorkasse

DM 1600,–

Nähere Infos: 0 61 96 / 32 76

CD-Games:

Battle Storm	89,--
Battle Chess	99,--
Defender of the Crown	89,--
Lemmings	89,--
Psychokiller	89,--
Sim City	89,--
Team Yankee	105,--
Terminator	89,--
Wrath of the Demon	89,--

Andere Spiele auf Anfrage!

DV = Spiel & Anleitung in deutsch
DA = deutsche Anleitung

1000 Berlin	2000 Hamburg	5650 Solingen	6000 Frankfurt
Versand	Versand	Versand	Versand & Laden
Bernd freut sich auf Ihren Anruf	Markus berät Sie gerne	Chris ist für Sie da	Marktplatz 39 6231 Schwalbach
Tel.: 0 30/3 24 63 26	Tel.: 04 61/9 37 96	Tel.: 02 12/20 13 98	Tel.: 0 61 96/32 76
Mo. - Fr.: 17 - 21 Uhr	Mo. - Fr. 17 - 21 Uhr	Mo. - Fr. 17 - 21 Uhr Sa. 9 - 14 Uhr	Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr 14 - 19 Uhr Sa.10 - 14 Uhr

Kostenlos aktuelle Preisliste anfordern! System angeben.

O-6305 Gehren	8700 Würzburg
Versand & Laden	Versand
Obere Marktstr. 3 O-6305 Gehren	Sprechen Sie mit Thorsten
Tel.: 0 29 35 51	Tel.: 0 60 29/71 92
Mo. - Fr. 17 - 21 Uhr Sa.10 - 14 Uhr	Mo. - Fr. 15 - 19 Uhr Sa. 9 - 14 Uhr

Versandkosten
Nachnahme: 9,- DM
Vorkasse: 4,- DM

Versandkostenfrei Bestellungen ab: 90,- DM (nur für lieferbare Artikel gültig)

Expreß-Service: 7,- DM Aufpreis

Sicherheitskarton: 3,- DM Aufpreis

Testservice!
Für DM 2,-- testen wir Ihre Spiele vor dem Versand!

RENEGADE LEGION® INTERCEPTOR®

The Commonwealth strikes back!

Möge der Saft mit Euch sein!

Neu ist dieser strategische Krieg der Sterne nur für den Amiga – die Copyright-Vermerke reichen immerhin bis in die graue Vorzeit von 1987 zurück! Trotzdem: Nur keine Vorurteile . . .

Weite Teile der Galaxis werden vom diktatorischen „Terran Overlord Government" beherrscht, was dem herzensguten Commonwealth natürlich gar nicht recht ist. Es kommt daher, wie's kommen muß: Bis zu 2 Spieler dürfen sich aussuchen, für welche Seite sie in den Krieg ziehen . . .
Zunächst bastelt sich der Kommandant in Spe nach Rollenspielart seine eigene Schwadron zusammen, danach werden die sechs Kampfpiloten mit Flugis ausgestattet. 24 verschiedene Vögel stehen zur Wahl, die schweren Brocken sind allerdings für erfahrene Veteranen mit vielen Prestigepunkten reserviert. Dann stürzt man sich in die 14 Missionen (z.B. Abfangen von Feindagenten), die in wechselnder Reihenfolge aus dem digitalen Hut gezaubert werden. Die komplexen Weltraum-Gefechte entwickeln sich rundenmäßig auf einem Wabenmuster-Plan, wobei der Spieler anhand vieler abrufbarer Daten seine Entscheidungen fällt; für die Berechnung der Ergebnisse ist der Computer zuständig. Erfolge bringen Erfahrung, Beförderung und die erwähnten Prestige-Points, die wiederum lassen sich in bessere Jets umsetzen, usw.
Bei alledem schaut die Grafik den strategischen Umständen entsprechend gar nicht sooo übel aus, Sound gibt's aber nur in Form von läppischen FX. Erfreulich bequem funktioniert die Maussteuerung, und Spielwitz ist auch vorhanden – alles in allem keine Fehlinvestition. (jn).

Renegade Legion – Interceptor

Grafik:	42%
Sound:	13%
Handhabung:	68%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	62%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: SSI
Genre: Strategie

Spezialität: 1 MB erforderlich, englisches Manual (dt. Version soll folgen), Save-Option. Die beiliegenden Datenblätter der Jets dienen auch zur Codeabfrage.

HALLS OF MONTEZUMA

In the Army now . . .

Fast drei Jahre ist es her, daß dieser strategische Streifzug durch die amerikanische Prügelgeschichte für den C 64 erschien. Genug Zeit, um Rost anzusetzen – ob's noch für den Spiele-TÜV reicht?

Das Game bietet acht historische Schlachten, vom amerikanischen Angriff auf Mexico City 1847 bis zum Kampf um die vietnamesische Stadt Hue 1968. Dabei darf man sich auf jede beliebige Seite schlagen – wer einen Freund zur Hand hat, kann auch gegen ihn antreten. Die Szenarien entwickeln sich Zug um Zug auf Rundenbasis, wobei von vornherein klar ist, nach wievielen Turns das Ende naht (höchstens 99). Sieg oder ewige Schmach hängen dann an den Victory Points, die das Programm vergibt: für die Zerschlagung gegnerischer Bataillone etwa oder für's Erobern und Halten wichtiger Positionen.
Zur Präsentation: Eine gräßlich ruckelnde Karte aus Sechseckfeldern zeigt Terrain, Orte, Army-Units und dergleichen; Lage-Infos sind per Pulldown-Menü zugänglich. Die Einheiten bekommen ihre Befehle durch ein praktisches Iconsystem – man muß nur erst die Funktionsweise kapieren, denn das englische Manual gibt sich meist ziemlich allgemein. Die Rettung des „american way of life" findet in strategisch schlichter Grafik statt, aber wenigstens ist die Optik nicht gar so schlimm wie der Sound (die Titelmusik klingt verdächtig nach einer altersschwachen Schellack, die FX sind samt und sonders grausam). Lobenswert dagegen der komfortable und umfangreiche Editor zum Basteln eigener „Sandkästen"! Wer „UMS II" zu schwierig findet, kann sein Glück ja mal hier versuchen . . . (jn)

Halls of Montezuma

Grafik:	38%
Sound:	11%
Handhabung:	62%
Spielidee:	60%
Dauerspaß:	65%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	58%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: SSG
Genre: Strategie

Spezialität: 1MB erforderlich, zwei Disketten, Zweitfloppy wird unterstützt, auf Harddisk installierbar. Save-Option, Landkarte der diversen Szenarien liegt bei. Vorsicht: Manche Exemplare virenverseucht!

X-POWER

DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT

AMIGA SUPER CARTRIDGE

AMIGA 500 UND 2000

- 2-Drive Disk Utility
- 4-Kanal Stereo Sound
- Customchip Backup Ram
- Spiegeladressen
- Trainer Mode
- Help Screens
- Infoscreen
- schnelle Amiga-Dos-kompatible Diskroutinen
- Programm-Freeze
- Monitor – Assembler
- Top Grafik-Editor
- Dia-Show-Generator
- Sprite Editor
- Sound Scan & Replay
- Packer
- Virus-Checker
- Game-Cheat

X-POWER professional

mit original X-COPY professional

Amiga 500 oder Amiga 2000
(bei Bestellung Typ angeben)

nur DM **249,-**

zzgl. Versandkosten

Gefreezte
Programme laden
ohne Cartridge
LADER DISKETTE

nur DM **29,-**
zzgl. Versandkosten

X-POWER Amiga 500
(ohne X-Copy professional,
Bus nicht durchgeschliffen)

nur DM **189,-**

zzgl. Versandkosten

- Betriebszustandsanzeige durch LED
- Durchgeschliffener Expansions-BUS
- Automatische Konfigurationserkennung
- Sämtliche Funktionen sind Kopierschutz-unabhängig
- Anhalten des laufenden Programmes an beliebiger Stelle
- Saven des Speicherinhalts und wichtiger Registerdaten auf Disk
- Einladen und Fortsetzen des Programmes zu einem späteren Zeitpunkt
- *GRAFIK-TOOLS:* Manipulation der Grafikdaten und Sprites. Anzeigen, IFF-Save und Hardcopy
- *MONITOR-ASSEMBLER:* Copper-Assembler/Disassembler, Load/Save, Memorydump und vieles mehr
- *SOUND-TOOLS:* Speicherscan nach Soundmodulen und -Samples, IFF-Save, Klangkurvendarstellung
- *DISK-TOOLS:* X-COPY im Rom, Format, Backup, Delete, Rename, Path, Makedir, Amiga-Dos kompatibel
- Help Screen für jede Menüseite; Maus- und Tastatur-gesteuerte Oberfläche; variable Bremse, Spiele Trainer

Versandkosten (pro Stück): Inland: Nachnahme-Brief DM 10,–
Euroscheck-Vorkasse DM 10,–
EWG-Ausland: Euroscheck-Vorkasse DM 25,–

PWH Bestellservice Tel. 0 22 73 / 2720 Fax: 0 22 73 / 27 54
Hauptstraße 48 · W-5014 Kerpen 1 **Händler-Anfragen willkommen**

Wiedersehen macht Freude?

Encounter

Wer „Backlash“ oder „Damocles“ kennt, der kennt auch Paul Woakes. Aber wer Paul Woakes kennt, der kennt nicht unbedingt auch dessen Erstlingswerk. Es sei denn, er hätte vor rund sieben Jahren einen C 64 bzw. Atari XL gehabt . . .

Also wiedermal ein Oldie im neuen 16 Bit-Gewand – sowas kann gutgehen, wie bei „M.U.L.E.“ und seiner Reinkarnation „Traders“, meist geht es aber in die Hose, wie unzählige Beispiele von „Defender II“ bis „Stellar 7“ belegen. Diesmal haben wir es zumindest nicht mit einem Totalreinfall zu tun, was das Baller-Spektakel hauptsächlich seinem Tempo zu verdanken hat: Encounter war bereits am 64er höllisch schnell, am Amiga erreicht es fast schon Lichtgeschwindigkeit!

Die Geschwindigkeit kann man am Foto leider schlecht erkennen . . .

Der Spieler pilotiert ein „Stargate“-Mobil über die endlosen Flächen acht verschiedener 3D-Arenen und ist dabei dem Nonstop-Angriff gegnerischer UFOs ausgesetzt. Die werfen mit normalen Schüssen, zielsuchenden Geschoßen und Smartbombs nur so um sich; man selber tut es ihnen nach, nur mit entgegengesetzter Zielrichtung. Herumstehende Säulen verleihen der Angelegenheit eine gewisse taktische Note, weil man damit Schüsse umlenken oder sich dahinter verstecken kann; dazu gibt's kleine Zwischensequenzen, in denen das Gefährt durch Asteroidenfelder bugsiert werden muß.

Das ist ja alles recht lustig, aber man merkt halt doch, daß es sich hier nur um die Neuauflage eines uralten Games handelt – die Grafik wirkt angestaubt, ebenso die spärlichen Soundeffekte oder die Düdelmusik. Trotzdem kehrt man immer wieder gerne auf ein schnelles Adrenalinstößchen zurück . . . (mm)

Encounter

Grafik:	59%
Sound:	41%
Handhabung:	70%
Spielidee:	50%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	57%

Variabel
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Novagen
Genre: Action

Spezialität: Deutsche Anleitung, drei Schwierigkeitsstufen, Continue-Option. Highscores werden nicht gespeichert.

Und noch ein Wiedersehen . . .

Tetris

Tetris ist weder wegen noch trotz seines Outfits das erfolgreichste Game aller Zeiten geworden – hier ging es einzig und allein um die tolle Idee. Was um alles in der Welt hat sich Infogrames also dabei gedacht, den Klassiker in einem neuen Gewand nochmals ins Rennen zu schicken?

Immerhin vier Jahre sind ins Land gezogen, seit Mirrorsoft dieses Spiel für den Amiga herausgebracht hat; vier Jahre, die uns unzählige PD-Clones und kommerzielle Nachahmer beschert haben. Jeder kennt Tetris, jeder hat Tetris – eine Neuauflage braucht man etwa so dringend wie einen Systemabsturz!

Zumal das Teil außer einem Turniermodus und der Möglichkeit, sich das Leben mittels voreingestellter Reihen etwas schwerer zu machen, nichts Neues zu bieten hat. Ja, noch nicht mal mit einem Zwei-Spieler-Simultanmodus wie „Twintris“ oder „Ditris“ kann es aufwarten, dafür mit ein paar völlig überflüssigen Grafikbeigaben: Als Hintergründe dienen nun Impressionen aus dem sowjetischen Alltagsleben wie Fabrikanlagen, Kosmonauten, etc.. Dazu gibt's russische Volksweisen als Sounduntermalung, allerdings sind die Stücke äußerst kurz ausgefallen, so daß bald wieder beruhigende Stille einkehrt.

Alter Hut in neuem Look . . .

Für diese Leichenfledderei fast 70 Märker zu verlangen, ist schon ein besonders dreistes Kabinettstückchen, speziell hinsichtlich der Tatsache, daß sich die „verbesserte Version“ ausschließlich per Tastatur steuern läßt! Nö, die ganze Angelegenheit stinkt meilenweit nach Geschäftemacherei – wäre da nicht unsere alte Freundschaft zu Alexey Pajitnovs Geniestreich, hätte die Bewertung wohl noch viel schlimmer ausfallen können . . . (C. Borgmeier)

Tetris

Grafik:	35%
Sound:	37%
Handhabung:	16%
Spielidee:	1%
Dauerspaß:	44%
Preis/Leistung:	12%
Red. Urteil:	29%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Infogrames
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Alles wie gehabt: 10 verschiedene Schwierigkeitsstufen (Fallgeschwindigkeit), speicherbare Highscores.

HALLO MÄDELS!

Lang ersehnt, heiß erwartet, endlich da: die Auswertung Eurer Zuschriften zum Thema „Namensänderung". Dem aufmerksamen Beobachter und der noch aufmerksameren Beobachterin dürfte kaum entgangen sein, daß sich bis jetzt nicht viel geändert hat – sollte das etwa bedeuten . . .?

Nein, soll es nicht. Was es tatsächlich bedeuten soll, traue ich mich kaum zu sagen, die Auswertung endete nämlich genau wie die zur Frage „Ist der Amiga nun die Freundin?". Oder auch wie das Horneberger Schießen. Um die Sache abzukürzen, sie endete mal wieder mit einem klaren Untentschieden!

Was ist in diesem Fall zu tun? Die bequemste Lösung wäre freilich, einfach alles beim Alten zu lassen – immerhin 50 Prozent aller Beteiligten wären somit zufrieden, und der Rest hat's bisher ja auch überlebt. Eine andere Möglichkeit wäre, die beiden Stapel nach weiblichen Zuschriften umzusortieren, und dann der Meinung der Mädels den Vorzug zu geben – vielleicht nicht die gerechteste Methode, aber schließlich ist das ja vorläufig noch die Girl-Seite (schon vergessen?). Das habe ich denn auch gemacht, nur leider war das Ergebnis ebenfalls nicht sehr hilfreich: Die Lady-Lobby steht der Chauvi-Fraktion nicht nach, was die Meinungsvielfalt betrifft! Also habe ich mich dazu entschlossen, wiedermal aus der Not eine Tugend zu machen (übrigens eine typisch weibliche Lösung, da könnt Ihr fragen, wen Ihr wollt!) und einerseits Eure teilweise wirklich originellen Vorschläge zu berücksichtigen, ohne auf der anderen Seite die „Traditionalisten" unter Euch vor den Kopf zu stoßen. Wie das funktionieren soll? Na, vielleicht so:

In der nicht zu übersehenden Box habe ich jene Namensvorschläge aufgelistet, die anläßlich einer Redaktionskonferenz den meisten Anklang gefunden haben – aber auch die gute, alte Bezeichnung „Girl-Seite" ist darunter zu finden. Da nun ein kleines Preisausschreiben auf meiner Seite seit Ewigkeiten zum guten Ton gehört, nehmen diesmal all jene an der Verlosung von drei sagenhaften Joker-Vollausstattungen (Joker-Jogger plus Joker-Shirt plus drei Bögen Disk-Sticker plus Sammelordner!) teil, die mir ein Kärtchen mit dem Namen ihrer Wahl bzw. dessen Kennnummer schicken. So und nur so können wir das Problem endlich auf wahrhaft demokratische Weise aus der Welt schaffen: Der Name mit den meisten Zuschriften wird's, sollte tatsächlich nochmal ein Gleichstand auftreten, entscheidet das Los – basta! Halt, eine Kleinigkeit möchte ich schon noch anmerken, ehe wir uns alle wieder spannenderen Beschäftigungen zuwenden: Obwohl diesmal wirklich erstaunlich viele Zuschriften bei uns eingetrudelt sind, war doch die Zahl derer, die wohl nur wegen des damit verbundenen Preisausschreibens teilgenommen haben (Karte mit einem schlichten „ja" bzw. „nein") erstaunlich gering. Ja, selbst Aufforderungen, mein Geschwafel endlich für mich zu behalten und mich wieder zurück an die Kaffeemaschine zu trollen, gab es kaum; stattdessen viele aufmunternde Worte und die Bitte, diese Seite grundsätzlich doch so zu lassen, wie sie ist. Nun, in dieser Hinsicht kann ich Euch beruhigen – letztlich hat der Name nicht viel mit dem Inhalt zu tun!

In diesem Sinne, vielen Dank an alle, die geschrieben haben, noch mehr Dank an jene, die das etwas ausführlicher taten und meinen ganz speziellen Dank für die Mühe, die sich so mancher mit dem Ersinnen eines passenden Namens gemacht hat. Ehe mir die Kritiker nun wieder vorwerfen, daß das alles nur wenig mit dem Amiga zu tun hat (womit sie diesmal vermutlich absolut recht haben), verabschiede ich mich jetzt lieber. In der nächsten Ausgabe wird wieder ein etwas heißeres Eisen angepackt, wem's zu langweilig war, der tröste sich halt mit den restlichen 109 Seiten des Heftes . . .

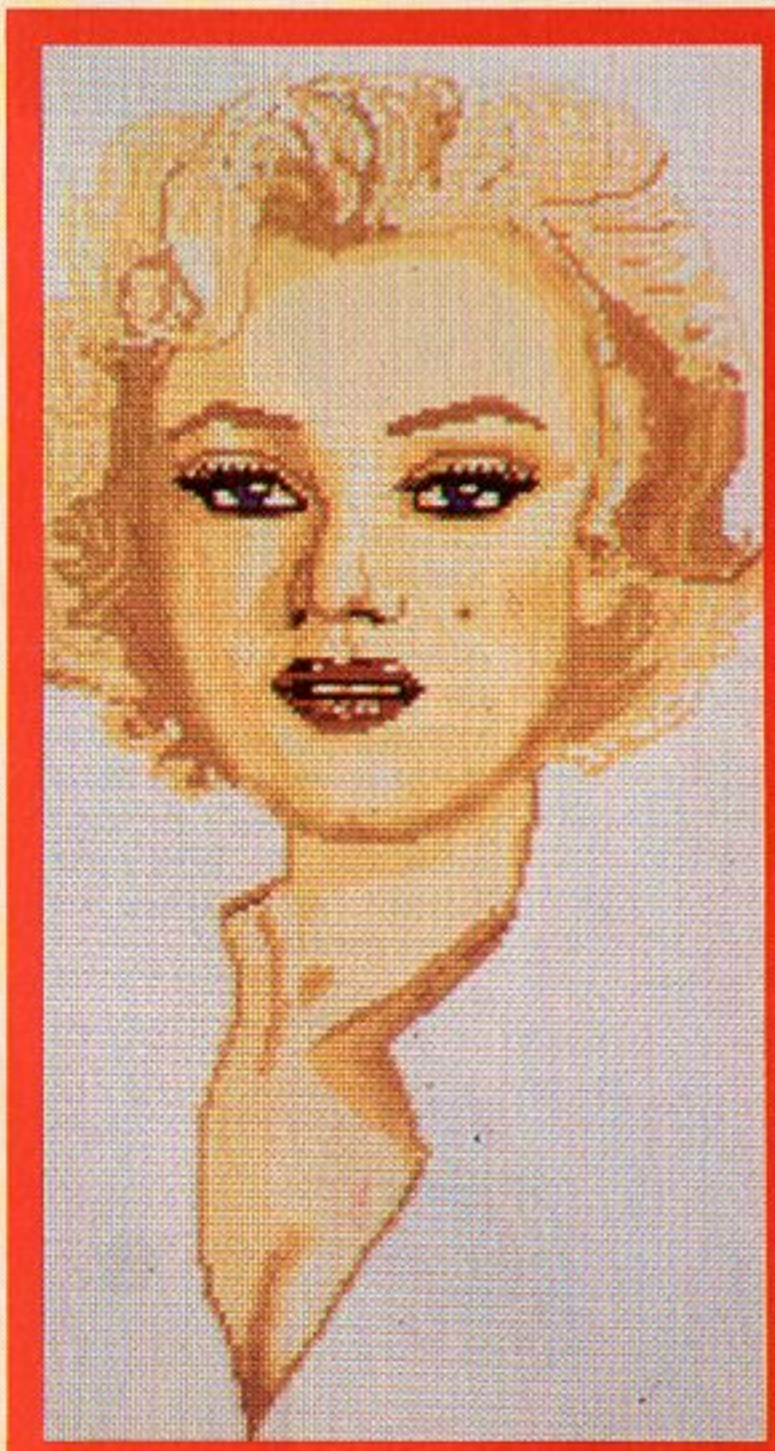
Eure Brigitta

1) DIES & DAS & ÜBERHAUPT
2) PUBLIC GIRL
3) SEITENHIEBE
4) SMALLTALK
5) KURZE UNTERBRECHUNG . . .
6) BRIGITTA & CO
7) NEBENBEI BEMERKT . . .
8) GAME OVER
9) DIE ANDERE SEITE
10) GIRL-SEITE

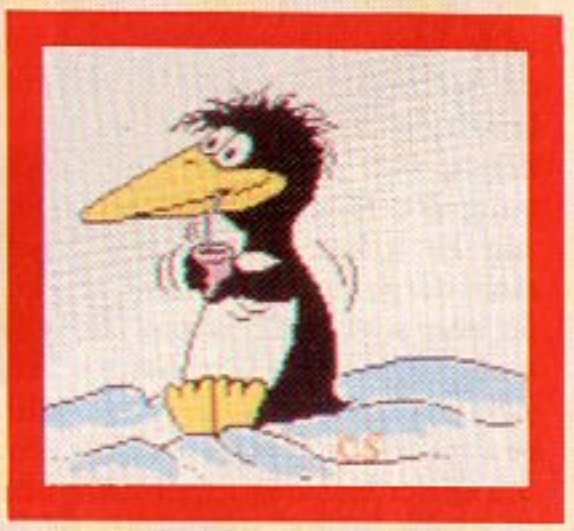
JOKER Galerie

Wo gibt's heute noch echte Piraten? Bei Ingo Knollmann aus Ibbenbüren!

Der „Untote" von Ulrich Biberger aus Bad Birnbach ist doch 'ne echte Bereicherung für jeden Friedhof!

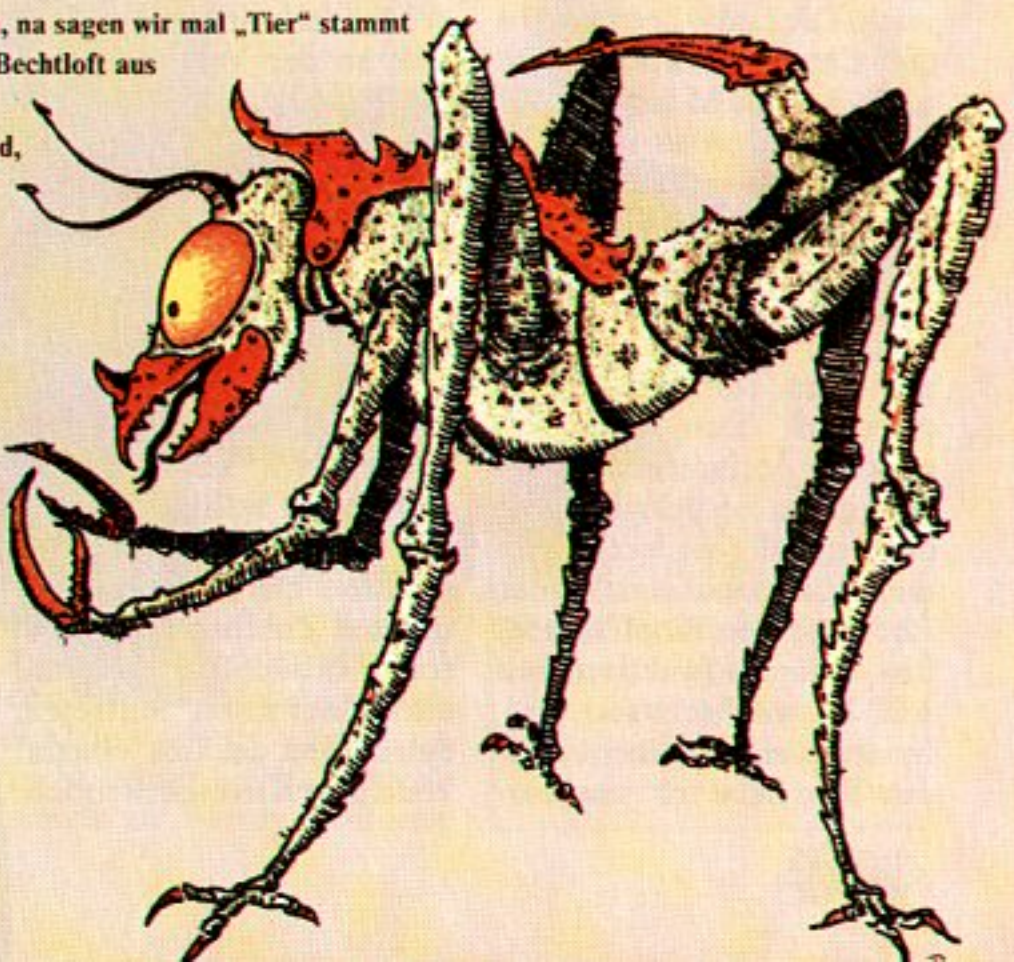


Florian Fliegner aus München hat uns ein Bild von seiner Angebeteten geschickt, die er angeblich erst vor kurzem kennengelernt hat – Marilyn, bist du's?!

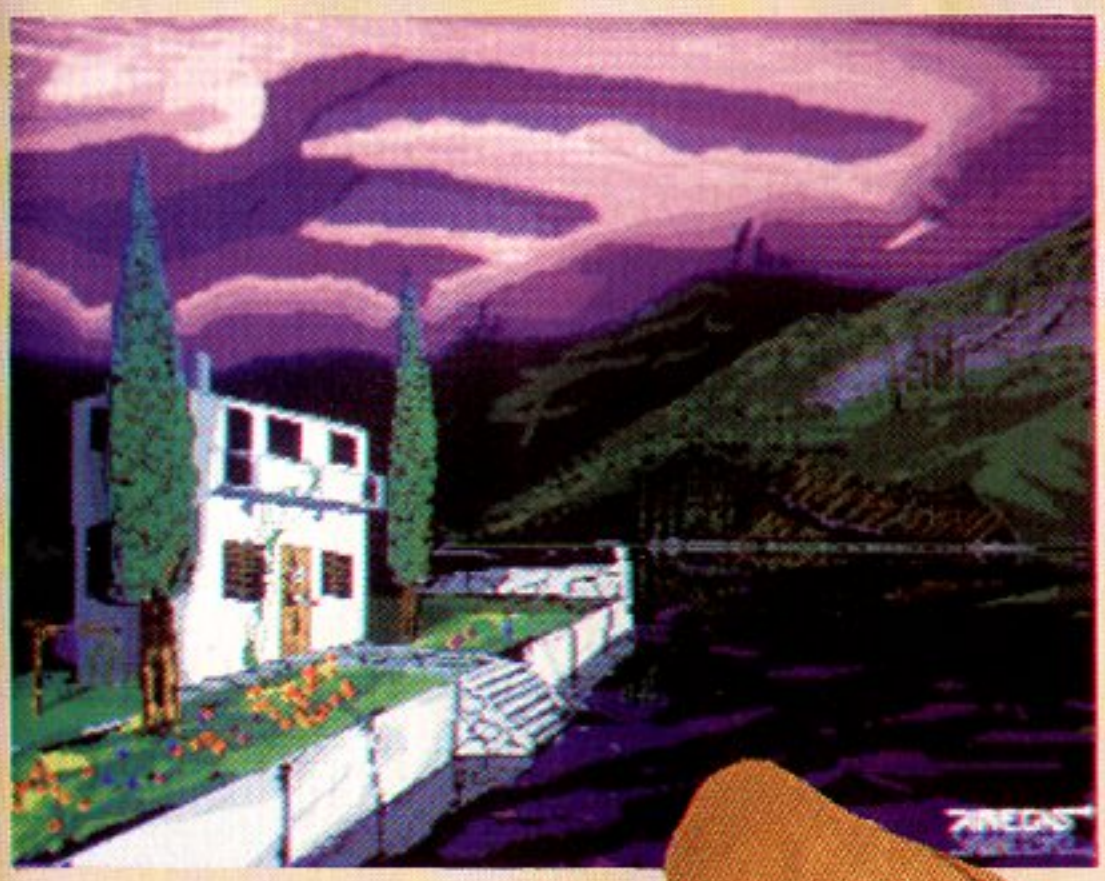


Der durstige kleine Pinguin ist das Haustier von Christian Siemer aus Wolfsburg

Dieses, ähem, na sagen wir mal „Tier" stammt von Michael Bechtloft aus Berlin – gaaanz reizend, Michael!

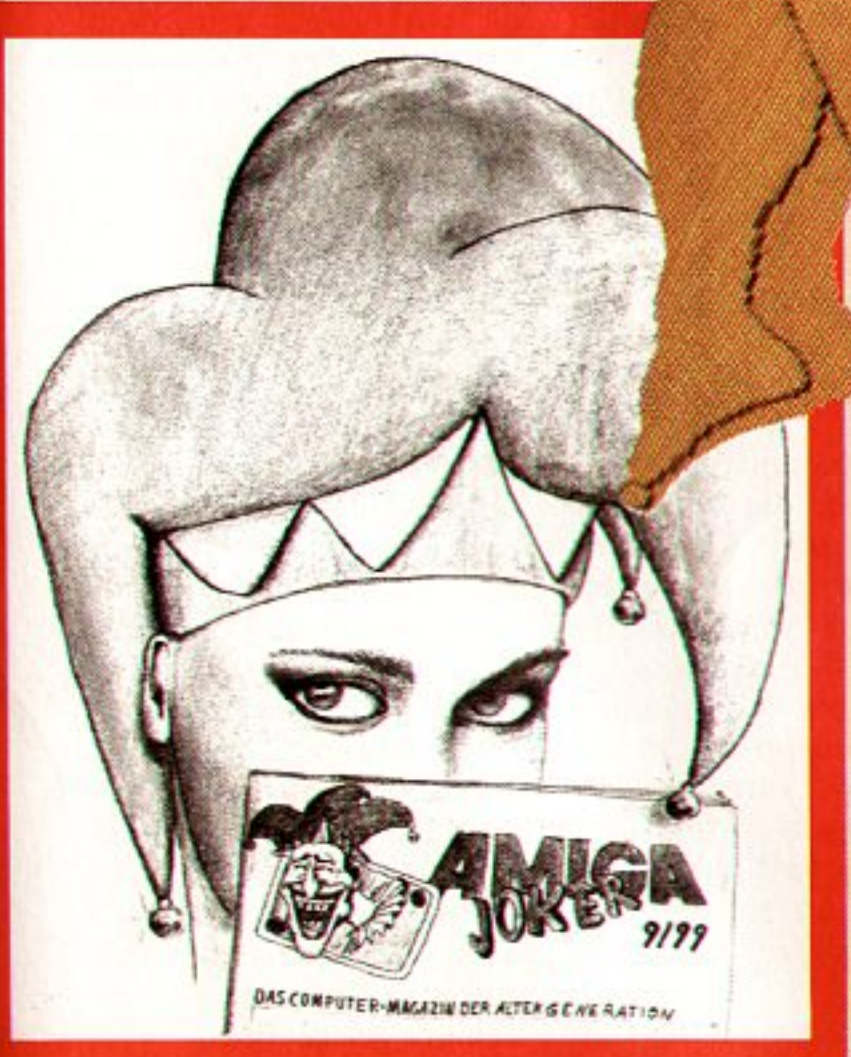


Sommerzeit, Ferienzeit: Alle Welt verdrückt sich vor der anstehenden Bruthitze – sei es nach Australien zum Skifahren, oder nach Grönland, um sich dort die Zeugnisse früher Tiefkühlkultur reinzuziehen. Wer aber weder mit Känguruhs noch mit Iglus etwas anfangen kann, dem bleibt ja immer noch unsere Galerie!



Diese Postkartenidylle verdanken wir Peter Weidmann aus Blaubeuren

„Relax" von Torsten Kiebert aus Dortmund – es handelt sich dabei anscheinend um eine Art Gymnastikübung...



Die „Jokerin" ist dem begnadeten Bleistift von Harald Rettich aus Durlangen entsprungen – über diese Kollegin wird sich der Joker bestimmt freuen!

Zuschriften...

kriegen wir inzwischen so viele, daß wir auch beim besten Willen nur einen Bruchteil davon tatsächlich abdrucken können. Aber das ist beileibe kein Grund, sich entmutigen zu lassen, denn jede Einsendung wird sorgfältig von unserer Fachjury geprüft und erhält somit eine reelle Chance, dereinst die verwöhnten Augen der Joker-Leser zu erfreuen! Also, Jünger der Kunst, unterstützt die notleidende Papierindustrie und kauft Euch einen Briefumschlag! In den packt Ihr Euer Meisterwerk (Zeichnung, Computergrafik, Gedicht, Comic...) und steckt das Ganze dann in den nächsten Briefkasten. Es hilft übrigens sehr, wenn auf der Sendung folgende Adresse steht:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

COMPUTER ABC

Flußdiagramm: gezeichnete, schematische Darstellung eines Programmablaufs mit Hilfe von bestimmten Symbolen – damit kann der Programmierer anderen Leuten auf einfache und schnelle Weise zeigen, was er da wieder Schönes zusammenprogrammiert hat.

Flüssigkristallanzeige: deutsch für „liquid crystal display", besser unter der Abkürzung LCD bekannt.

Font: Das englische Wort für Zeichensatz, also eine in Größe und Form festgelegte Schriftart. Je mehr Fonts ein Drucker (bzw. das Steuerprogramm) beherrscht, umso verwirrender kann man seine Briefe damit gestalten ...

Form Feed: der Seitenvorschub (bei einem Drucker).

Formatierung: Festplatten und Disketten müssen vor dem erstmaligen Gebrauch in einzelne, gekennzeichnete Bereiche (Sektoren) unterteilt werden, damit sich der Computer, auf dem die Datenträger verwendet werden sollen, nachher damit zurechtfindet – diesen Vorgang nennt man Formatierung. Dadurch können z.B. dieselben 3.5"-Leerdisketten für so unterschiedliche Rechner wie Amiga, ST und PC verwendet werden. Was ganz anderes ist dagegen die sogenannte Textformatierung: Dabei bringt man einen Text durch Einfügen von Absätzen, Festlegen von linkem und rechtem Rand, etc. in die gewünschte (druckfähige) Form.

Forth: eine nach ihrem Hersteller benannte, modular aufgebaute und daher recht flexible Programmiersprache. In Forth erstellte Programme laufen etwa zehnmal so schnell, als wenn man sie in Basic programmiert hätte.

Fortran: eine bereits seit den 50er Jahren verbreitete Programmiersprache, die vornehmlich für mathematisch-wissenschaftliche Zwecke eingesetzt wird. Der Name ist die Abkürzung von „Formula Translator", zu deutsch „Formelübersetzer".

Freak: Ich, du, er, sie, es – mit einem Wort jeder, der seine „Freundin" wirklich liebt. Also jeder, der diese Zeilen liest. Falls nicht: Marsch, zurück an den Kiosk und eine andere Zeitschrift besorgen!

Freeware: Public Domain-Programme, bei denen Raubkopierer beim besten Willen keine Chance haben – sie dürfen nämlich (für den Privatgebrauch!) ganz legal kopiert und weitergegeben werden.

Frequenz: physikalische Größe, die die Anzahl der Schwingungen pro Zeiteinheit angibt, Maßeinheit ist das Hertz (1 Hertz = 1 Schwingung/Sekunde, 1 MHz = 1 Million Schwingungen/Sekunde). Allgemein gilt: Je höher die Frequenz, mit der der Prozessor eines Computers getaktet ist („Taktfrequenz"), desto schneller arbeitet das Gerät. Leider kostet z.B. ein flotter AT mit einer Taktfrequenz von sagen wir mal 36 MHz auch ein paar Mark mehr als eine der üblichen 12 MHz-Gurken ...

Friktionsantrieb: die zwei Gummiwalzen, mit denen bei vielen Druckern das Papier weitertransportiert wird – sowas schimpft sich hochtrabend Friktionsantrieb!

FTZ-Nummer: sozusagen die Betriebserlaubnis für elektronische Geräte wie Fax, Fernseher, Modems, etc.. Erst wenn das Fernmeldetechnische Zentralamt der Post überprüft hat, daß die beim Betrieb entstehenden elektronischen Schwingungen keine anderen Geräte stören, vergibt es eine FTZ-Nummer. Und erst dann darf so ein Teil höchst offiziell in Deutschland betrieben werden.

Funktionstasten: das, was eine Schreibmaschinentastatur eben nicht hat – Tasten, durch die kein (ASCII-) Zeichen, sondern eine (Programm-) Funktion aufgerufen wird. Beispielsweise Pause, Speichern, Ende, Absturz ...

Funktionstest: Wurde ein entsprechendes Programm installiert, checkt der Computer nach dem Einschalten, ob sämtliche Teile des Systems (Prozessor, Festplatte, Drucker, etc.) voll funktionstüchtig sind.

Genlock: Schnittstelle (z.B. Computer/Videorecorder), um mit einer Kamera aufgenommene Bilder mit Computergrafiken vermischen zu können. So kann man etwa Titelvorspänne laufen lassen oder die von zahllosen Musik-Videos her bekannten Effekte generieren – eine Spezialität des Amigas! Wer also eine gut ausgestattete „Freundin", eine Videokamera, viel Zeit und Geduld sowie das nötige Kleingeld für's Equipment hat, darf versuchen, George Lucas und Stephen Spielberg Konkurrenz zu machen.

Geschichte der Datenverarbeitung: 1100 v. Chr. erfanden die alten Chinesen den Abakus, um 1750 entstand die erste mechanische Rechenmaschine. So um 1800 gab es bereits mit Lochstreifen aus Pappe gesteuerte Webstühle, 90 Jahre später waren richtige Lochkarten erfunden, die bis 1960 ihren Dienst in verschiedenen Computern verrichteten. Magnetschichtträger hat man 1948 als Speichermedium entdeckt, zunächst kamen die Tonbänder, dann ab 1955 auch Magnetplatten (Disketten). Der erste mechanische Rechner entstand 1936, als Relaisrechner gibt es die Dinger seit 1940, und bereits ein Jahr später war das erste elektronische Rechengerät zu bewundern. Tja, und Datenfernübertragung funktioniert etwa seit 1970.

Gigabyte: Ein Gigabyte (GByte) entspricht 1.024 Megabyte – gigantomanisch, was?

GIGO: „Garbage in, garbage out" (Müll rein, Müll raus); mit diesem hübschen Ausdruck will man andeuten, daß auch bei der modernen Datenverarbeitung hinten nichts Besseres rauskommen kann, als man vorne reingesteckt hat.

Glasfaserleitung: Wer seinen Computer aufmacht und darin statt altmodischer Kupferkabel neumodische Glasfaserleitungen (leichter und dünner) findet, der hat zwar keinen Amiga, ist aber trotzdem am neuesten Stand der Technik ...

Goto: ein sogenannter „Sprungbefehl", der den armen Compi von einer Ecke des Programms in die andere scheucht; besonders verbreitet in Basic-Programmen, aber auch andere Programmiersprachen verwenden ihn gelegentlich.

Grafikdrucker: Der Ausdruck stammt aus einer Zeit, als es noch nicht so selbstverständlich war, daß ein (Nadel-) Drucker neben Buchstaben, Zahlen und Paragraphenzeichen auch Grafiken zu Papier bringen kann.

Wem die Warterei auf das nächste (vierte, fünfte oder gar sechste?) „Larry"-Abenteuer allmählich zu lange dauert, dem präsentiert Accolade jetzt eine Alternative. Aber ob der gute Les wirklich das Zeug hat, um in die Fußstapfen unseres Lieblings-Casanovas zu treten?!

Les Manley in: Search for the King

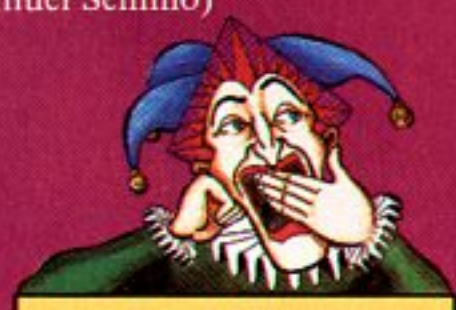
Les Manley arbeitet als Techniker bei der New Yorker Fernsehstation „Will", wo er meist mit dem manuellen Zurückspulen von Videobändern beschäftigt ist – eine naturgemäß wenig lukrative Tätigkeit. Die große Chance auf Ruhm und Reichtum bietet sich erst, als sein Sender einen Wettbewerb ausschreibt: Wer den „King" findet, bekommt eine Million Dollar in bar! Gemeint ist natürlich Elvis Presley, und der sieht sich die Radieschen ja schon lange von unten an – die Aktion ist nichts weiter als eine billige Werbekampagne. Aber Les ist nunmal nicht der Hellste, und so macht er sich halt auf die Suche ...

Search for The King ist ganz im Stil der Grafikadventures von Sierra gehalten: Man steuert den (Anti-) Helden mit Maus oder Tastatur durch ca. 80 verschiedene Örtlichkeiten, sammelt nützliche Gegenstände auf, redet mit anderen Personen und knackt eine Reihe mehr oder weniger anspruchsvoller Rätsel. Dabei fühlt man sich wirklich auf Schritt und Tritt an das berühmte Vorbild erinnert – Les sieht nicht nur aus wie ein jugendlicher Larry Laffer, er kriegt ebenfalls diesen gierigen Blick, sobald ihm weibliche Reize ins Sichtfeld geraten! Überhaupt könnte die hübsche, bunte Grafik ebensogut Sierras wie Accolades Hexenküche entsprungen sein. Selbst Al Lowes berühmt-berüchtigten Humor hat man zu kopieren versucht – je weiter Les bei seiner Suche vordringt, umso witziger und origineller werden die Gags! Leider werden die Puzzles gleichzeitig immer unlogischer ...

In einem Punkt übertrifft Les Manley aber problemlos alle Larrys dieser Welt: Der Parser ist so ziemlich das unverständigste, worunter Adventure-Fans bisher zu leiden hatten! Die Steuerung ist ebenfalls nicht unbedingt das Gelbe vom Ei, am allerschlimmsten aber sind die endlos langen Nachladezeiten für jedes einzelne Bild. Dadurch wird der Spielablauf äußerst zäh – ungeduldige Naturen werden statt der faden Begleitmusik bald nur noch ihr eigenes Zähneknirschen hören.

Über der mangelhaften Handhabung geraten die positiven Aspekte der Angelegenheit fast in Vergessenheit, beispielsweise das absolut sehenswerte Intro oder die beigelegte Lösung. Letztere ist nicht nur codiert (erst mit Farbbrille lesbar), sondern geradezu vorbildlich aufgebaut! Aber auch damit wird die Königssuche nicht zur einer ernsthaften Konkurrenz für Larry, es bleibt bei einem Lückenfüller, um sich die Wartezeit zu vertreiben. Bloß: Wer ausreichend Geduld hat, um hier die Nachladezeiten zu überstehen, dessen Geduld reicht allemal auch, um auf das nächste „echte" Sierra-Adventure zu warten ...

(Manuel Semino)

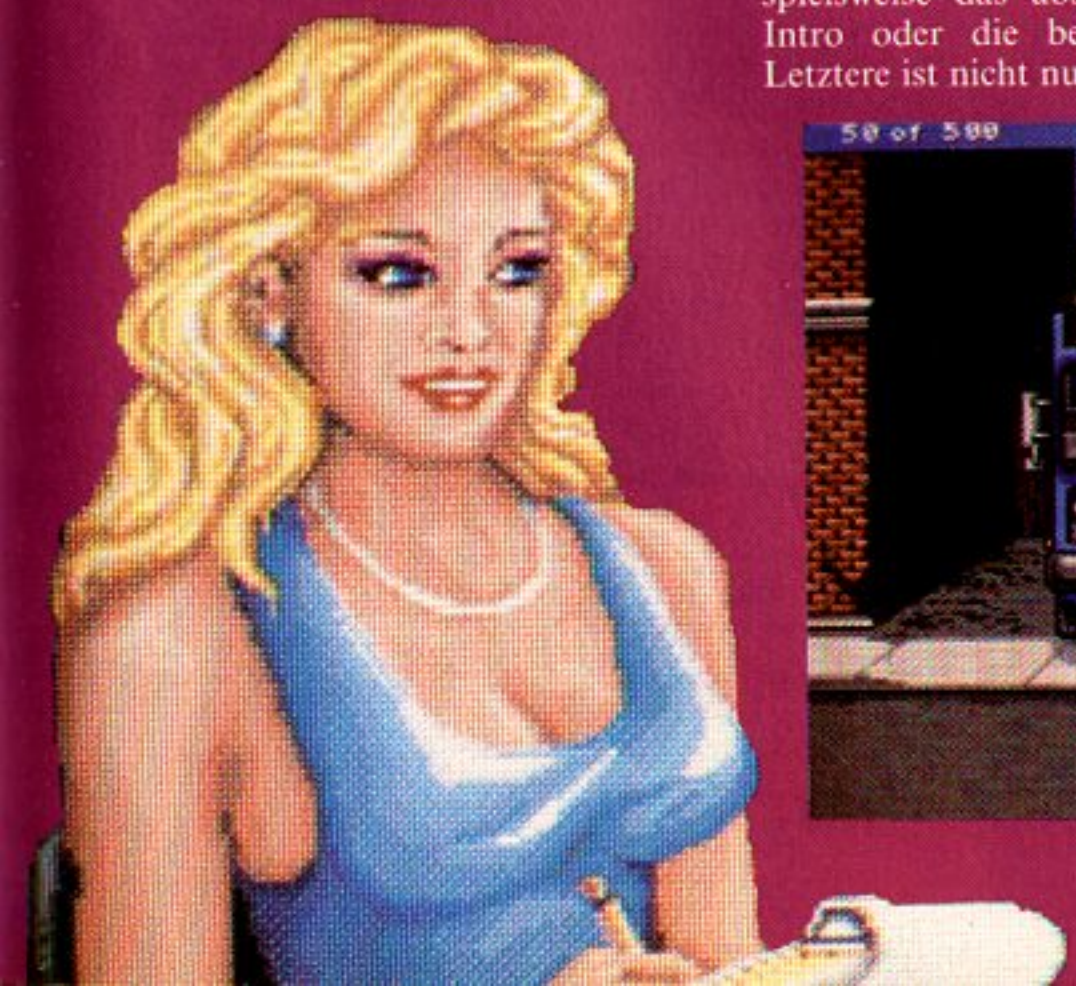


Search for The King

Grafik:	69%
Sound:	42%
Handhabung:	44%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	58%
Preis/Leistung:	56%
Red. Urteil:	58%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Accolade
Genre: Abenteuer

Spezialität: Fünf Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, HD-Installation möglich (Codewheel-Abfrage), deutsche Anleitung. Grausam: Obwohl 1MB Grundvoraussetzung ist, muß bei manchen 500ern das Zweitlaufwerk abgehängt werden!



Sauberer Zauberer?

LORD OF CHAOS

Falls Euch der Titel merkwürdig bekannt vorkommen sollte: Die kuriose Mischung aus Strategie und Rollenspiel erblickte bereits vor anderthalb Jahren am C 64 das Licht der Welt. Mit dem berühmten Dungeon-Hocker Lord Chaos ist sie allerdings weder verwandt noch verschwägert ...

Ein Gruppe von Magiern prügelt sich hier durch drei verschiedene Welten – jeder möchte am Ende Alleinherrscher sein. Teilnahmeberechtigt sind bis zu vier menschliche Hexer; auch ein Duo-Modus (Mensch gegen Computer) ist vorhanden. Am Anfang steht die aus Rollenspielen bekannte Charaktererstellung, entweder vollautomatisch oder halt per Hand. Dann werden die Streithähne irgendwo im gewünschten Szenario ausgesetzt, wo sie mittels herbeigezauberter Kreaturen rundenweise um die Vorherrschaft rangeln. Wer einen Schatz findet oder Monster erschlägt (möglichst die seiner Konkurrenten), heimst dafür Siegespunkte ein. Nach einer vorher festgelegten Rundenzahl erscheint dann für begrenzte Zeit ein Tor, durch das diese Welt verlassen werden darf. Um aber seinen Spellcaster für die kommenden Aufgaben mit besseren Fähigkeiten ausstatten zu können, sollte man möglichst viele der erwähnten Winning-Points im Gepäck haben. Wer hingegen getötet wurde oder die Passage verpaßt, hat schlicht verloren!

Wenn die teils animierte Grafik auch manchmal ebenso ruckelig wie blockig daherkommt, ist sie doch zumindest recht bunt ausgefallen. Die gewöhnungsbedürftige Maussteuerung trübt allerdings den Spaß, und am Sound gefällt eigentlich nur die schön gruselige Titelmusik. Trotzdem: Das Teil hat ein gewisses Etwas – man muß es bloß erst finden ... (jn)

Lords of Chaos

Grafik:	49%
Sound:	30%
Handhabung:	49%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	60%
Preis/Leistung:	51%
Red. Urteil:	54%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Blade
Genre: Mixtur

Spezialität: Handbuch und Screentexte in schlechtem Deutsch, Save-Option. Szenariodisks mit neuen Welten können in England bestellt werden.

Ein glattes Foul!

ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL

Es hat wahrscheinlich gar keiner drauf gewartet, aber jetzt ist es trotzdem da: das erste Game für Fußballhasser! Geschickt getarnt als ganz normale Soccer-Simulation, läßt es die Herzen all jener höherschlagen, für die der grüne Rasen ein rotes Tuch ist ...

Wegen der ähnlichen Vogelperspektive dachten wir anfangs noch, wir hätten es hier einfach nur mit einem weiteren Anwärter auf den Thron von König „Kick Off" zu tun, aber eine Stunde und 23 mehr oder weniger erfolglose Ladeversuche später war es allen klar: Dieses vermeintliche „Fußballspiel" wurde von der Gegenseite programmiert! Erstmal lädt es ziemlich lange, ist es damit dann endlich fertig, grinst einen meist ein fetter Grafikfehler an. Und selbst wenn dies ausnahmsweise einmal nicht der Fall sein sollte – spätestens nach fünf Minuten darf man sich auf den ersten Programmabsturz gefaßt machen. Tja, hier gibt's mehr Gurus als in ganz Indien!

Noch'n paar Highlights dieses wahrhaft monströsen Werks: Die Optionsauswahl ist äußerst mickrig (Einzelspiel, ein vereinsamtes Tournament, Elfmeter üben, das war's auch schon), und bei den Voreinstellungsmöglichkeiten sieht's kaum besser aus – die Matchlänge ist zwischen 2 und 90 Minuten variierbar, Musik und Effekte lassen sich gottlob abschalten. Desweiteren kann man am Auto-Actionreplay und dem Wetter rummanipulieren, wobei sich letzteres aber kaum auswirkt, denn die Jungs bringen bei *keiner* Witterung was zustande (außer Fouls, darin sind sie geradezu Weltmeister). Das Resultat ist klar: Unbedingt kaufen, sowas Schlechtes kriegt man wirklich nicht alle Tage geboten! (mm)

England Championship Special

Grafik:	41%
Sound:	29%
Handhabung:	22%
Spielidee:	19%
Dauerspaß:	13%
Preis/Leistung:	11%
Red. Urteil:	16%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Grandslam
Genre: Sport

Spezialität: Immerhin: Brauchbare Anleitung, Tournament speicherbar, Zwei-Spieler-Modus.

Was fällt Euch zu Psygnosis ein? Nur schwertschwingende Barbaren, Ballerorgien in den Tiefen des Alls, putzige Lemminge und hübsch bedruckte T-Shirts? Dann grübelt mal schön weiter, denn im neuesten Game der Liverpooler ist nichts von alledem zu finden . . .

ARMOUR-GEDDON

So richtig typisch für Psygnosis ist an dieser Flug- und Panzersimulation mit strategischem Tüftel-Touch eigentlich nur das aufwendige Mega-Intro; der Rest erinnert mehr an Rainbirds „Carrier Command". Hier werden allerdings keine Inseln abgeklappert, hier geht's um postnukleare Streitigkeiten: Nach dem großen Knall haben sich die Überlebenden in zwei Gruppen aufgeteilt; während die einen sich in unterirdischen Anlagen einen schönen Lenz machen, dürfen die anderen sehen, wie sie im verstrahlten Freien zurechtkommen. Über diese Ungerechtigkeit erbost, haben die Ausgesperrten einen riesigen Laser gebaut, um damit die faulen Seppel zu zerbröseln. Wie im richtigen Leben auch, schlägt sich unsereins auf die Seite des Müßiggangs und macht sich widerwillig auf die Suche nach den fünf Teilen einer Neutronenbombe – der Knallfrosch wird das aufmümpfige Pack schon kleinkriegen! Das ist mal eine intelligente Story, was?

Und wir düsen im Sauseflug . . .

Gute Planung ist der halbe Atomkrieg!

Wie dem auch sei, zunächst ist strategische Planung angesagt: In der Heimatbasis müssen mit Hilfe diverser Menü-Screens Fahrzeuge und Waffen erst entwickelt, dann gebaut werden; eine zoombare Landkarte dient zur Vorbereitung der Einsätze. Mit Jagdfliegern erkundet man das umfangreiche Spielareal, Bomber eignen sich für Attacken gegen Bodenstellungen, und schwere Tanks holen schließlich die Teile der Bombe (deren Aufenthaltsort von Anfang an bekannt ist). Neben den gegnerischen Angriffen macht auch die schlappe Reichweite der Bodenfahrzeuge Probleme – der Bau von Tankstellen oder Teleportern sei dem Retter des Wohlstands also heftigst empfohlen!
Die verschiedenen Gefährte können dann zwar auch per Maus oder Stick gesteuert werden, im Sinne einer langfristigen Lebenserwartung sollte man sich aber völlig ans Keyboard gewöhnen. Dabei hilft ein Schema für die Tastaturbelegung, das all die vielen Funktionen von der Aktivierung der Schutzschilder bis hin zu den diversen Außenansichten übersichtlich aufzeigt. Die deutschsprachige, aber ziemlich lieblos hingeschluderte Anleitung ist bei der Bewältigung der Flug- und Fahrsequenzen jedoch keine echte Unterstützung. Dabei gibt es natürlich gerade hier das meiste zu sehen: Die Vektorgrafik ist zwar nicht ganz ruckelfrei, aber durchaus hübsch und flott geraten. Na gut, allzu viele Objekte sind nicht zu bewundern und die vorhandenen meist in graugrün gehalten, aber dafür sorgen Tag/Nacht-Zyklen für Abwechslung. Den Sound (Motorengebrumm und nervige FX) darf man dabei allerdings getrost abschalten.
Fazit: Mag der Spielablauf streckenweise auch ein bißchen unausgegoren wirken, als Einstieg ins harte Simulations-Geschäft ist Armour-Geddon den Action-Spezialisten doch ganz gut geglückt. (jn)

Armour-Geddon

Grafik:	71%
Sound:	27%
Handhabung:	61%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	69%
Preis/Leistung:	67%
Red. Urteil:	69%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Psygnosis
Genre: Simulation

Spezialität: Drei Disketten: Intro, Spiel und fixfertige Speicherstände (Zweitlaufwerk wird unterstützt). Die Zwei-Spieler-Funktion wollte beim Testexemplar partout nicht funktionieren.

TOP AMIGA HARD- UND SOFT

ABC-SOFT-SERIE

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer Serie zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich auf Viren überprüft.

5,-DM

beträgt der Preis pro Einzeldiskette, bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"Disketten geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

Best. Nr. DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm komplett in **deutsch**
008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG** komplett in **deutsch**
011 **POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer**
012 **DME-EDITOR** in deutsch konfiguriert !
024 **RESETFESTE RAMDISK** für Kickstart V1.2 + V1.3
026 **NOFASTMEM**, resetfest, schaltet Ihre Speichererweiterung softwaremäßig resetfest ab! Wichtig bei vielen Spielen!
028 **QUICKMENU** zum Erstellen eigener Workbenchmenüs,**deutsch**
031 **DISKEY** Diskettenmonitor **mit deutscher Anleitung**
034 **LABELPRINT V3.0** ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel **mit deutscher Anleitung**
040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, bis zu 4 Laufwerke gleichzeitig werden unterstützt!
041 **DFÜ-TERMINAL-DISK** enthält Acces V1.4,AZComm u. Comm
044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME** zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4,KwikBackup und SD-Backup)
047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch**
060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art. Beide Programme komplett **in deutsch!**

066 **18UTILITIES** u.A.Fonteditor, Speicherlupe, Menüeditor, Iconbrush
067 **TRACKDISPLAY** zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig, auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Einfach Super!
068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
069 **DFÜ-PROGRAMME** noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden, **deutsch**
072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte, **deutsch**
073 **C64-EMULATOR**, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB Speicher !
074 **DISKOPT!** organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Boot- und Ladezeiten !
075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen **komplett in deutsch**
076 **PD-COPY V3** kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibblecopy,Checkdisk,Speedtest u.s.w. ! **Deutsch.Der Hit !**
077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound u. Grafikeinbindung, sehr umfangreich **mit deutscher Anleitung !**
078 **ROAD-ROUTE** zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar, mit Fahrtroutenvorschlag, **deutsch !**
131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD** Datenbank
120 **LABELPAINT** Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, **deutsch**

Beziehen Sie sich bei Ihrer Bestellung bitte
auf die Zeitschrift
AMIGA-JOKER

Best. Nr. SPIELE / UNTERHALTUNG

002 **RETURN TO EARTH** die Weltraum-Handels-Simulation mit **deutscher Anleitung**
005 **TETRIX** der Spielhallenhit ! Achtung, macht süchtig !
009 **BLIZZARD** ein Super-Ballerspiel
010 **STAR-TREK** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und möglichst 3 Diskettenlaufwerke. **3 Disk DM 15,-**
013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5** zum Verändern von z.B. Interceptor,Ports of Call, Bards Tale, **deutsch**
014 **XYTRONIC** intergalaktische Handelssimulation, **deutsch**

015 **ZATUR** ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
020 **RISK** Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspieles ,**deutsch**. Benötigt 1 MB-Speicher
022 **BILLARD** eine sehr schöne Billardsimulation
023 **WERNER-GAME** das Flaschbier-Spiel
027 **STAR-TREK** Version von T.Richter **mit deutscher Anleitung. 2 Disk DM 10,-**
029 **PACMAN** Umsetzung des Spielhallenhits
035 **MONOPOLY** ,deutsch
037 **TUNNEL-VISION** finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnliches Spiel mit **dt. Anleitg.**
039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele mit **deutscher Anleitung**
046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat ,**komplett deutsch**
048 **PAMETHA** ein tolles Adventure-Spiel, **deutsch**
051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler,**deutsch**
052 **CAR** Autorenn-Spiel, benötigt 1 MB-Speicher
053 **SLOT CARS** noch einmal, aber mit Feuerkraft
054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele **mit deutscher Anleitung**
057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
059 **MURAGLIA** (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
064 **DRIP-GAME** sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
079 **ZERG** ein Fantasy Rollenspiel
080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel
081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons mit Drachen und anderen Ungeheuern! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten **PD-Hit !** Mit Spiele-Editor,**deutsch. Benötigt 1MB**
082 **MARIKO** ein interessantes neues Denkspiel,dt. gute Grafik
083 **EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR** bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! **Deutsch!**
084 **KNIFFEL** sehr schön gemacht, komplett **deutsch**
085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell, bekannt aus den Spielhallen jetzt für Amiga! **Absoluter Hit!**
086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel in **deutsch**
087 **EXTERMINATE** und **DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games,**deutsch**
088 **TUMBLER STREET** mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Spiel mit einem Bällchen und 3 Bechern. Die Becher werden verschoben und der Spieler muß erraten, wo sich das Bällchen befindet. Digitalisierte Filmsequenzen, einfach super ! Benötigt 1MB-Speicher
089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! **Komplett deutsch. PD-Hit !**
090 **SPACE BATTLE** ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor,**deutsch**
092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! **Deutsch**
093 **TRICKY** bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. **Mit Spieleeditor, deutsch**
094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB Speicher erforderlich,**deutsch, sehr spielstark !**
095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler !
096 **PYTHAGORAS** Handelssimulation für 1-4 Spieler, **deutsch**
097 **MYKENE** ein spannendes Strategie-Spiel
098 **DISC** Geldspiel-Automat, **deutsch**
099 **DUNGEON KRAMPFER** die Alternative zum Original ! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubbeln. **Komplett in deutsch. Der PD-Hit !** Benötigt 1MB-Speicher
100 **DRIVE WARS** ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Mausteuerung und Animation

102 **DOWN HILL** eine sehr gute Skirennen-Simulation
103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
104 **FAXEN** ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, **deutsch** und **TETRIS** mit Zweispielermodus
105 **MECHFIGHT** ein groß angelegtes Rollenspiel, bei dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. **Mit Spiele-Editor**
106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
108 **BOULDERCRASH V1.3** hübsche Boulderdash-Variante
109 **MÜNZEN** und **SCHLANGE** zwei Denkspiele in **deutsch**
110 **HEROS** dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln ! **Deutsch**
032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik !

LEERDISKETTEN 3,5" MF 2DD neutral inkl. LABEL

10 St. DM 8,50 50 St. DM 40,- 100 St. DM 79,- 500 St. DM 370,-

3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000	DM	129,-
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	DM	139,-
5,25" LAUFWERK extern, abschaltb, 40/80 Tracks	DM	189,-
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar	DM	69,-
2 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abschb.	DM	269,-
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt	DM	349,-
68030 TURBOKARTE original Commodore A2630 mit 68882 Coprozessor, 25 MHZ, 2 MB-FAST-RAM	DM	1798,-
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi incl. Mousepad	DM	69,-
MAUS-MATTE	DM	9,-
KICKSTART-UMSCHALT-PLATINE 3-fach	DM	55,-
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,mit V1.3 od.V1.2	DM	98,-
KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2	DM	59,-
SUPRA-FESTPLATTEN für A500:		
40 MB Quantum mit SCSI-Controller + 512 KB-RAM	DM	1189,-
52 MB Quantum mit SCSI-Controller + 512 KB-RAM	DM	1289,-
SUPRA-FILECARDS für A2000:		
40 MB Quantum mit durchgeführtem SCSI-Port	DM	949,-
52 MB Quantum "	DM	989,-
105 MB Quantum "	DM	1489,-

FARBBÄNDER:

STAR LC10	DM	9,90
STAR LC24/10	DM	14,50
NEC P6/P7 Plus	DM	14,95
EPSON LQ 500-850	DM	11,95

LANGUAGE MASTER Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar. Lernmodus mit Fehlerauswertung **DM 49,-**

TURBOPRINT PROFESSIONEL ein Super Druckprogramm zum Ausdrucken von Grafiken und Texten mit unzähligen Manipulationsmöglichkeiten **DM 174,-**

TURBOPRINT II für optimale Ausdrucke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß **DM 85,-**

X-COPY PROFESSIONEL V3.3D mit Hardware-Zusatz kopiert fast jede geschützte Software. auch Longtracks! **DM 87,-**

MULTITERM DELUXE V2.1 BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch **DM 109,-**

MULTITERM PRO erweiterte Version benötigt 1MB Speicher **DM 129,-**

BTX-INTERFACE zum direktem Anschluß des Amiga an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT-03) **DM 89,-**

DISK SAFE erkennt und vernichtet Bootblock- und Linkviren. Auch neue Viren werden erkannt und archiviert.! Inkl. Disk-Monitor **DM 49,-**

MOVIE MAKER vielseitiges Animations-Programm für Einsteiger, komplett in deutsch **DM 49,-**

BEETHOVEN ein Musik-Programm mit Noteneingabe-Möglichkeit ! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich **DM 49,-**

17+4 Amiga-Umsetzung des bekannten Kartenspieles! Super Soundefekte und gelungene Grafik! **DM 49,-**

PICASSO Malprogramm für alle IFF-Bilder mit über 32 versch. Malfunktionen! Umfangreiches deutsches Handbuch. auch für Einsteiger geeignet **DM 69,-**

AMIGA VISION Authoring System,englisches Handbuch, nur DM 249,-

VIDEO-CASSETTEN E 180 VHS HIGH GRADE von PRECISION Stück nur DM 6,99 !!!

FLICKER-FIXER, kein Interlaceflimmern mehr.VGA-komp. **für A2000 DM 478,- , A500 DM 498,-**

WARE ZU FAIREN PREISEN !

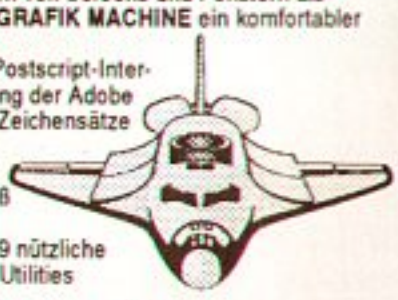
ANTI-VIRUS

Best. Nr.

004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren, **deutsch**
025 **ANTI-VIRUS-DISK** mit 15! Viruskiller-Programmen
111 **LAMER SCANNER** mit **deutscher Anleitung**
112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers, **komplett in deutsch**

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

021 **DBW-RENDER V2.0** Ray-Tracing-Programm mit **deutscher Anleitung**
113 **MCAD** sehr gutes Amiga-CAD-Programm
114 **AMIGA-DOWNLOAD-FONTS** für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts, Bilder, Screens, deutsch
115 **PRINT STUDIO** universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche. Ausdruck aller IFF-Formate, Screens, Texte. Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei, deutsch, und **GRAFIK MACHINE** ein komfortabler IFF-Konverter
116 **POST** leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
117 **SUPERPRINT** druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
118 **PRINTER DISK** enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker



119 **TURBO SILVER WORKSHOP , deutsch**
121 **TEX** komplettes Schriftsatz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet ! **Deutsche Anleitung** und massenweise Fonts ! **9 Disks DM 45,-**
122 **DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 50,-**
123 **DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-**
124 **A500-VIDEOKURS** welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs ! Benötigt 1MB-Speicher **2 Disk DM 10,-**

HOBBY / HAUSHALT

001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK**, komplett in **deutsch**
007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
042 **SUPER-LIGA** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in **deutsch**
049 **SCHICKSAL?** religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
065 **CD- UND PLATTENLISTE** Katalogisierungsprogramm, **deutsch**
125 **ÖKO** was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt ÖKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt ! **Komplett in deutsch**
126 **FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG** ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, **deutsche Anleitung**
127 **KALORIENWACHE** errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! **komplett in deutsch**
128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, **deutsch**
129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest, dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw., **deutsch**
130 **ORAKEL** befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von schwierigen Fragen ! **Deutsch**

TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

018 **MS-TEXT** eine gute deutsche Textverarbeitung
132 **BUSINESSPAIT** erstellt Balken-, Linien-, Säulen- und Tortendiagramme aus eingebenen Daten, **deutsch**
133 **JAHRESBILANZ** verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt, **deutsch**
134 **FONTS** viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. **10 Disk DM 50,-**

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

Best. Nr.

045 **PERFECT ENGLISH** Vokabeltrainer komplett in **deutsch** !
050 **DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert
058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG** mit grafischer Darstellung, **deutsch**
135 **ELEKTRONIK-KURS** Spannung- Strom- Widerstand **2 Disk DM 10,-**
136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME** (Kurven, Gleichungen usw.)
137 **CHEM V1.0** ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor !
138 **GEO** ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl, Hauptstadt, Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvergabe ! **Deutsch**. Ein Astronomielern- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert !
139 **MATHEPROGRAMME** Wurzel-, Primzahlen, Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet ! **Deutsch**

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

006 **NEW-TEK-SOUND** Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in Ihm steckt ! **2 Disks DM 10,-**
017 **SONIX-SOUND-PAKET** 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player **DM 40,-**
030 **SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS** und Intros. Fertige, fanastische Musikstücke auf **5 Disketten DM 40,-**
033 **ANIMATIONS** 8 Disketten mit Super-Animationen, 1MB Speicher erforderlich **DM 40,-**
055 **M.E.D.** soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit **deutscher Anleitung**
140 **GRAFIKSHOW** mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
141 **AGATRON-GRAFIK-SHOW**
142 **MAD-SLIDESHOW** sehr empfehlenswert !
143 **TURBO SILVER SLIDESHOW**, sehr gut !
144 **MIDI-PANIC** Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities, **deutsch**
145 **ART-SLIDESHOW** mit sehr schönen, gezeichneten Bildern

PROGRAMMIERSPRACHEN

Best. Nr.

036 **PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET** mit **deutscher Anleitung**
146 **ZC-COMPILER** C-Compiler
147 **UTILITIES für Programmierer** z.B. Disobject, ILBM-Handler, M2-Maker
148 **FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung**
149 **LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung**
150 **HILFS- UND DIENSTPROGRAMME** für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLER, CLITITLER, DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES , OBJIMP, WINDOWIOX
151 **PDC** ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler, Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext **3Disk DM 15,-**
152 **X-LISP V2.1** ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga

EROTIK - NUR GEGEN ALTERS-NACHWEIS AB 18 JAHREN LIEFERBAR!

016 **DIASHOW** mit hübschen Girls auf **2 Disks DM 10,-**
061 **PORNO-BILDER** in Fotoqualität **8 Disks DM 40,-**
062 **PORNO-ANIMATIONEN** Videofilm-ähnlich, benötigt 1MB-Speicher, **8Disks DM 40,-**
153 **EROTIK- UND PORNO BILDER** in Fotoqualität, **10 Disks DM 50,-**

ACHTUNG AMIGA-PROGRAMMIERER !

Wir suchen ständig überdurchschnittlich gute und neue AMIGA-Software.
Als einer der größten Amiga-Softwareanbieter können wir Ihrem Programm eine große Popularität sichern!
Auch für kommerzielle Produkte sind wir der richtige Ansprechpartner.
Senden Sie uns bitte Ihr fertiges Programm (keine Demoversion) sowie eine Kurzbeschreibung zu.

DELUXE-BENCH 29,90 DM
Eine Superdisk !!! Endlich komfortables Arbeiten mit dem Amiga CLI! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen in komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Weitere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmschoner, ein- und ausschalten des Audiofilters, Packer/Entpacker mit Maussteuerung, Ultimaster zum Ausführen aller CLI-Befehle per Mausclick usw.

ÜBERSETZE ein Programm, das Ihnen englische Texte, z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt. Inclusive erweiterbarem Worterbuch **29,-DM**

DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen, Tips & Tricks rund um den AMIGA, incl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen! Der **Hit für AMIGA-EINSTEIGER** **49,-DM**

OKTALYZER Dieses Programm setzt im Bereich Musik neue Maßstabe! Es ist MIDI-fahig und besitzt eine Option zum Sampeln. Sensationell ist die Moglichkeit, echte **8 Stimmen** gleichzeitig wiedergeben zu konnen! **99,-DM**

IFF-SAMPLE-PAKET ca. 1000 Samples (Instrumente, Gerausche) in fantastischer Qualität! Verwendbar für alle gangigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED). Gratis dazu ein PD-Soundprogramm! Insges. 10 Disks **79,-DM**

PC-HANDLER konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5,25"- und 3,5"-Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! **69,-DM**

TRANS-DAT Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70.000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks **69,-DM**

MULTI-DAT professionelles Datenbanksystem. Bildschirm- u. Druckermasken völlig frei definierbar, unbegrenzt viele Datensätze, Maussteuerung, komplett deutsch SUPERPREIS **49,-DM**

AMIGA-TOP-SPIELE:

688 ATTACK SUB	69,-	PIRATES	69,-
B.A.T.	79,-	PLAYER MANAGER	59,-
CAPTIVE	69,-	POPULOUS	69,-
CHESS CHAMPION 2175	79,-	POWERMONGER	79,-
CHUCK YEAGER'S AFT 2.0	69,-	PRINCE OF PERSIA	69,-
CURSE OF THE AZURE B.	79,-	SECRET OF MONKEY ISL.	79,-
DRAGON WARS	69,-	SHINOBI	59,-
F.16 COMBAT PILOT	69,-	SHUFFLE	59,-
FLIGHT SIMULATOR II	99,-	STAR FLIGHT	69,-
GRAND OVERT SKAT	49,-	SUPER SKWEEK	59,-
GREAT COURTS II	69,-	TENNIS CUP	69,-
HUNT FOR RED OCTOBER	69,-	THE FINAL WHISTLE	39,-
IMPOSSIBLE MISSION II	39,-	THEIR FINEST HOUR	79,-
INDIANAPOLIS 500	69,-	TURRICAN II	69,-
KICK OFF II	69,-	UNENDLICHE GESCH. II	69,-
LEGEND OF FAERGHAIL	69,-	WEST PHASER	79,-
PANZA KICK BOXING	79,-	ZAK MCKRACKEN	69,-
		ZOMBI	69,-

Weiterhin sind ca. 6000 PD-Disks aus ca. 150 Serien lieferbar!
z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, RHS, AUGE, Platinum, Pornoshow, Cactus, TBAG, Panorama, SAFE....
Lieferung erfolgt ausschließlich auf 3,5"-Disketten / inkl. Etiketten / mit doppeltem "Verify" auf 1a-NoName-Disks kopiert !

1,90 DM BEI ABNAHME BIS 49 DISKETTEN
1,80 DM " " AB 50 DISKETTEN
1,30 DM " " AB 300 DISKETTEN
1,20 DM BEI SERIENABNAHME!

*** BITTE KOSTENLOSES INFO ANFORDERN! ***
PD - ABO - SERVICE PRO DISK
1,50 DM

3 DEUTSCHE KATALOGDISKS 10,- DM
SPIELE-PAKET I + II + III, je 10 Disks
je Paket 40,- DM
EINSTEIGER-PAKET **10 Disks** 40,- DM
für Amiga-Anfänger mit CLI-Hilfen, Infos, Demos usw.
SUPER-PAKET **15 Disks** 55,- DM
bestehend aus Textverarbeitung, CAD, Haushaltsprogramm, Anti-Virus-Disk mit 15 Viruskillern, Spielen und nützlichen Utilities

Unsere Versandkosten: bei Nachnahme **DM 8,-**
bei Vorkasse (bar, Scheck) **DM 5,-**
Ausland: DM 15 und Lieferung nur gegen Vorkasse!
Alle Angaben gelten bis 5 kg Gewicht.
Bitte beachten Sie: Unsere Preise sind äußerst scharf kalkuliert, deshalb müssen wir bei Bestellungen **unter einem Auftragswert von DM 15,-** eine zusätzliche Mindermengen-Bearbeitungsgebühr von **DM 3,-** erheben.

ABC-SOFT
Telefon 05261/68475
Telefax 05261/68229
Hangstein 16a **D-4920 Lemgo**

Fachhandel für Hard- und Software Public Domain
Shareware Entwicklung und Vertrieb Werbeagentur

Bandit Kings of Ancient China

Grafik:	38%
Sound:	41%
Handhabung:	76%
Spielidee:	59%
Dauerspaß:	77%
Preis/Leistung:	58%
Red. Urteil:	70%

Variabel
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Koei/Infogrames
Genre: Simulation

Spezialität: Zwei Disketten, Save-Option, 1MB erforderlich.

Das mittlerweile dritte Strategical Marke Koei steht seinen Vorgängern in Sachen Komplexität zwar nicht nach, dennoch macht sich langsam ein bißchen Ermüdung breit: Wer eins kennt, kennt alle . . .

Diesmal gibt's im alten China heftigen Ärger mit dem gierigen Kriegsminister Gao Qiu, weil der sich eine Provinz nach der anderen in den privaten Beutel schiebt. Doch unter den Opfern des wilden Mannes regt sich Widerstand: Abhängig vom gewählten Szenario (derer gibt es vier) können bis zu sieben vertriebene Ex-Würdenträger um die Macht im Ländle rangeln. Sind es weniger, steuert der Computer die verweisten Charaktere.
Pro simuliertem Monat ist nur eine von schier unzähligen Aktionen erlaubt, in diesem gemächlichen Tempo erobert jeder sein Herrschaftsgebiet, festigt es durch wirtschaftlichen Aufbau, engagiert Armeen, schließt Bündnisse oder ergeht sich in anderen taktischen Feinheiten. Kämpfe werden rein strategisch auf

einer „Waben-Karte" ausgetragen; zufällige Ereignisse (z.B. Schneestürme oder Aufstände) beeinflussen ebenfalls das Geschehen. Irgendwann entscheidet dann der Kaiser, welcher der Rebellen stark genug ist, um Gao Qius Heere direkt herauszufordern – der finale Show Down steht an.
Wie gehabt ist die Grafik schlicht, die Musikbegleitung angenehm aber eintönig, der Schwierigkeitsgrad variabel und alles miteinander komplett menügesteuert. Die Anleitung ist zwar wunderschön, nur halt englisch und eigentlich für den PC gedacht, aber damit kann man leben. Auch das Konzept wollen wir uns für diesmal noch gefallen lassen, bloß ein weiteres Game nach dem gleichen Strickmuster wäre wohl endgültig eines zuviel! (jn)

BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

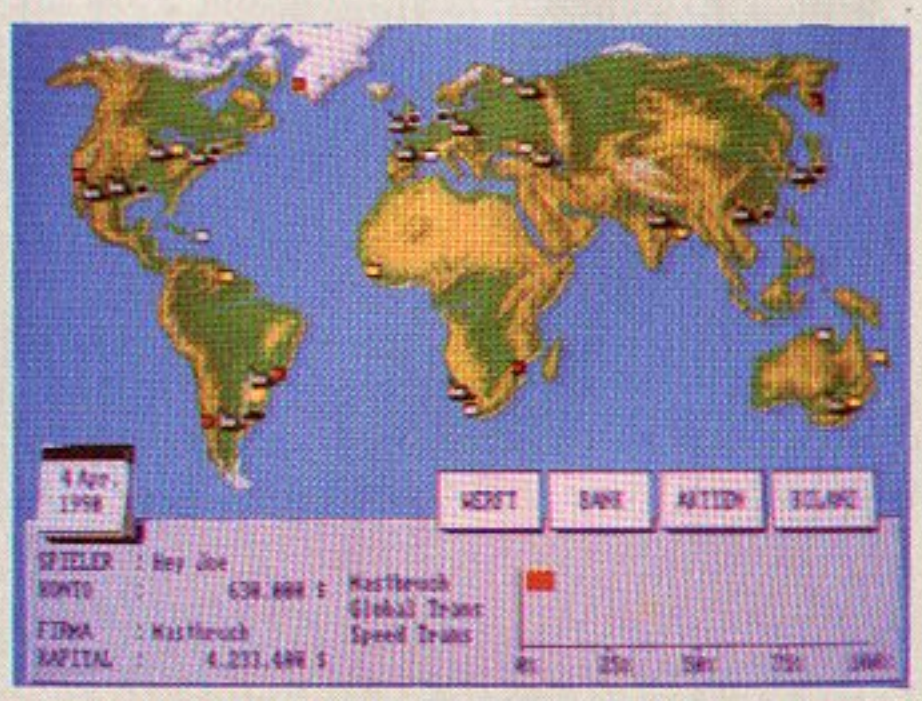
Cash

Grafik:	36%
Sound:	9%
Handhabung:	66%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	46%
Preis/Leistung:	35%
Red. Urteil:	44%

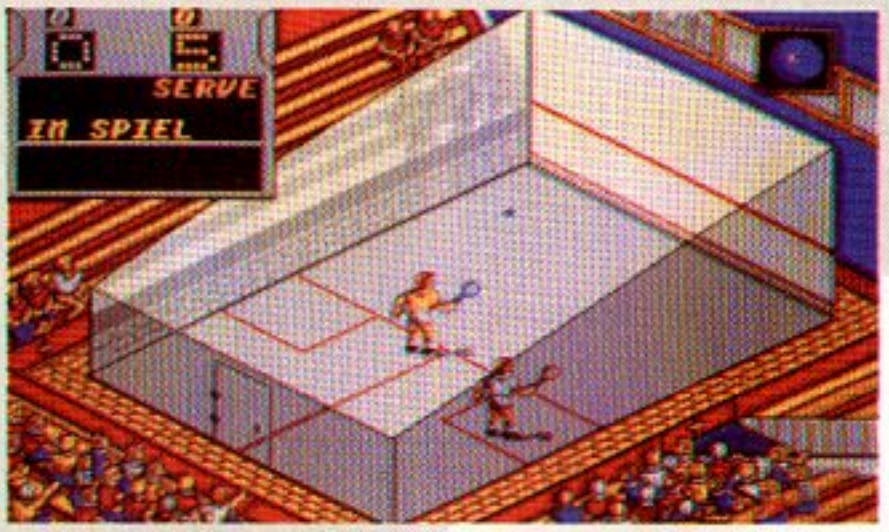
Variabel
Preis: ca. 79, - DM
Hersteller: Max-Design
Genre: Simulation

Spezialität: Komplett in deutsch, kein Kopierschutz (Paßwortabfrage), Highscores werden gespeichert.

Eine Handelssimulation im Seefahrermilieu – aus Österreich? Ja Sapperlot, da gibt's doch weit und breit kein Meer! Die Jungs von Max-Design hatten also denkbar schlechte Voraussetzungen, um hanseatische Tugenden zu versoften . . .
Bis zu sechs Manager übernehmen je eine Frachtgesellschaft und versuchen, sich im Drei-Tage-Rhythmus des hier simulierten Zeitablaufs ein goldenes Näschen zu verdienen (fehlende Reeder bleiben chipgesteuert). Das Startkapital reicht gerade mal für einen kleinen Seelenverkäufer, man darf aber einen Bankwechsel ausstellen – und auf Pump ist auch ein besseres Schiffchen drin, um damit die insgesamt 25 Häfen anzulaufen. Ein bißchen Kohle sollte allerdings übrig bleiben, damit Kupfer, Nickel oder Bauxit gekauft und andererorts gewinnbringend verscherbelt werden können. Sollte am Zielhafen gerade kein Bedarf für die Ladung bestehen, kann man auch ein Zwischenlager errichten, um auf profitablere Zeiten zu warten (Merke: Erz hat kein Verfalldatum). Monatlich gibt's ein leistungsbezogenes Gehalt, das der kluge Manager in Aktien investiert – Sieger ist, wer am Ende das höchste Privatvermögen vorweisen kann.
Die fehlenden Action-Sequenzen, die schlappen drei Handelsgüter und die mangelnde Spieltiefe machen Cash zu einem „Ports of Call" im Westentaschenformat. Wo das Vorbild mit dichter Atmosphäre glänzte, bleibt der Clone stets brav und bieder: Die Grafik ist nicht animiert und kommt über ein paar hübsche Details nicht hinaus, der Sound besteht aus dem Tuten eines Nebelhorns. Immerhin geht die Maussteuerung in Ordnung – ob das Kaufanreiz genug ist? (jn)



cash



Der Amiga Joker meint: Ein dickes Lob an Krisalis für diese rundum gelungene Squash-Versoftung!

Welche Sportarten wurden eigentlich noch nicht versoftet? Nun, z.B. Völkerball, Melonenkern-Weitspucken, Marathon-Blödschauen und eben Squash. Ein Glück, daß sich Krisalis für die letzte Disziplin entschieden hat . . .!

Körperertüchtigung mittels Amiga-Squash hat zwar den Nachteil, daß außer der Joystick-Hand nicht viel ertüchtigt wird, dafür erspart man sich das Herumgehetze in einem schlecht belüfteten Court. Außerdem blamiert sich der Anfänger in den eigenen vier Wänden nicht so leicht wie in einem dieser Glaskäfige und bekommt in der (deutschen) Anleitung die Regeln genauestens erklärt. Aber auch für den Profi läßt die Umsetzung kaum Wünsche offen, denn man kann hier:

– gegen den Computer oder einen menschlichen Mitsquasher antreten

– im Liga- oder Knock Out-Modus spielen (wobei die Liga acht Stufen umfaßt und 40 Teilnehmer zu bieten hat)

– alles nur Denkbare verstellen, z.B. die Anzahl der Matches (1 – 5), die Anwendung der Regeln, den verwendeten Ball, usw.

Man hat sich wirklich größte Mühe gegeben, den schweißtreibenden Sport so abwechslungsreich wie möglich über den Screen zu bringen, selbst verschiedene Squash-Hallen werden geboten. An den Animationen der Athleten gibt es ebenfalls wenig zu mäkeln, die Zwischenscreens sind hübsch bunt, und sogar die Soundeffekte klingen sehr realistisch (lediglich die Intromusik ist etwas enttäuschend). Da auch die Handhabung völlig problemlos vonstatten geht, steht einem Besuch in Krisalis' Squash-Anlage also nichts im Wege! (mm)

World Championship Squash

Grafik:	69%
Sound:	60%
Handhabung:	76%
Spielidee:	82%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	71%
Red. Urteil:	74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Krisalis
Genre: Sport

Spezialität: Spielstände können auf einer formatierten Extra-Disk gesaved werden.

WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

Um zu wissen, was hier auf Euch zukommt, gibt's vier Möglichkeiten: Entweder Ihr habt immer brav unser Coin Op verfolgt, seid notorische Spielhallenbesucher, Besitzer eines Game Boys oder Ihr lest weiter . . .

Sowohl bei der Arcade-Maschine „Block-Hole", dem Game Boy Modul „Quarth" als auch bei Turtle Bytes „Rechteck" bekommt man es mit einer Mischung aus „Arkanoid" und der Umkehrung des Tetris-Prinzips zu tun. Die Spielfigur (hier ist's mal ein Engel, mal ein Roboter) wird am unteren Screenrand hin- und herbewegt und schießt mit Schneebällen, Raketen und dergleichen nach oben. Beim Aufprall verwandeln sich die Geschoße in kleine Quadrate, mit denen sich die herabschwebenden Blöcke (Balken, Hufeisen etc.) zu properen Rechtecken auffüllen lassen. Das ist natürlich auch Sinn der Übung, denn komplette Rechtecke verschwinden vom Screen und bringen Punkte. Da die Teile aber immer schneller vom Himmel segeln, ist es hilfreich, Bonussteine zu erwischen: Neben Zusatzleben und -punkten erhält man so z.B. Bomben, die den Bildschirm leerfegen, oder Breakout-Paddels samt Ball, mit denen man auch unvollständige Blöcke abtragen kann.

Anfänglich ist das alles recht unterhaltsam, auf Dauer wird's aber doch ein bißchen monoton, was nicht zuletzt am viel zu niedrigen Schwierigkeitsgrad liegt. Von der holprigen Animation des Spielersprites abgesehen, ist die Grafik hingegen gar nicht mal übel: Jede der zehn Stages (mit je drei Unterabschnitten) hat einen anderen Hintergrund zu bieten. Auch über Steuerung und Sound (gute Musik, bescheidene FX) kann man nicht meckern, bloß die laaangen Wartezeiten nach jedem Game Over sind ein Graus! (C. Borgmeier)

Rectangle

Grafik:	61%
Sound:	62%
Handhabung:	61%
Spielidee:	52%
Dauerspaß:	49%
Preis/Leistung:	63%
Red. Urteil:	55%

Für Anfänger
Preis: ca. 59,– DM
Hersteller: Turtle Byte
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Levelcodes, Highscores werden gesaved, deutsche Anleitung.

RECTANGLE

Der Lückenfüller:

STELLAR

Was Anfang der 80er Jahre einen C 64 Besitzer noch in Staunen versetzte, ist heute des Amigianers täglich Brot: Games mit Vektorgrafik. Jetzt gibt's ein Wiedersehen mit einem der allerersten Vertreter dieser Gattung – Grund zur Freude?

Wir haben es hier also mit einem Pionierwerk der Softwaregeschichte zu tun, genauer gesagt mit der Amiga-Umsetzung von dessen aufgepeppter PC-Version. Auf der „MS-Dose" kam der Veteran denn auch ganz gut an, aber sooo viel hat das nicht zu besagen – dort sind Actionspiele ja eher Mangelware. Und daß es sich bei Stellar 7 um ein solches handelt, merkt man schon an der Vorgeschichte: 1982, auf dem C 64, wurde die Erde von Gir Draxon und seiner Flotte bedroht; tja, und 1991 droht er halt immer noch . . .
Der Spieler hält dagegen, indem er sich mit einer futuristischen Kampfmaschine namens Raven durch insgesamt sieben „Systeme" ballert. Gesteuert wird mit Joystick oder Maus, die verschiedenen Zusatzwaffen aktiviert man mit dem Keyboard. Feinde gibt es reichlich (dazu besonders dicke Endgegner), gottlob aber auch einen Radarschirm, um zumindest vor Überraschungsangriffen sicher zu sein.
Die knallbunte Grafik ist selbst auf der detailreichsten Stufe annehmbar schnell, dazu gibt's teilweise ganz nette Zwischenbilder. Vom Sound darf man sich dagegen keine Wunderdinge erwarten, er wird trotz Sprachausgabe bald langweilig. Die Steuerung funktioniert gut, sie könnte nur etwas mehr Möglichkeiten bieten. Aber das Gamedesign ist halt von vorgestern: Aliens abschießen bis keine mehr da sind, das hatten wir in den vergangenen zehn Jahren nun wirklich oft genug . . . (mm)

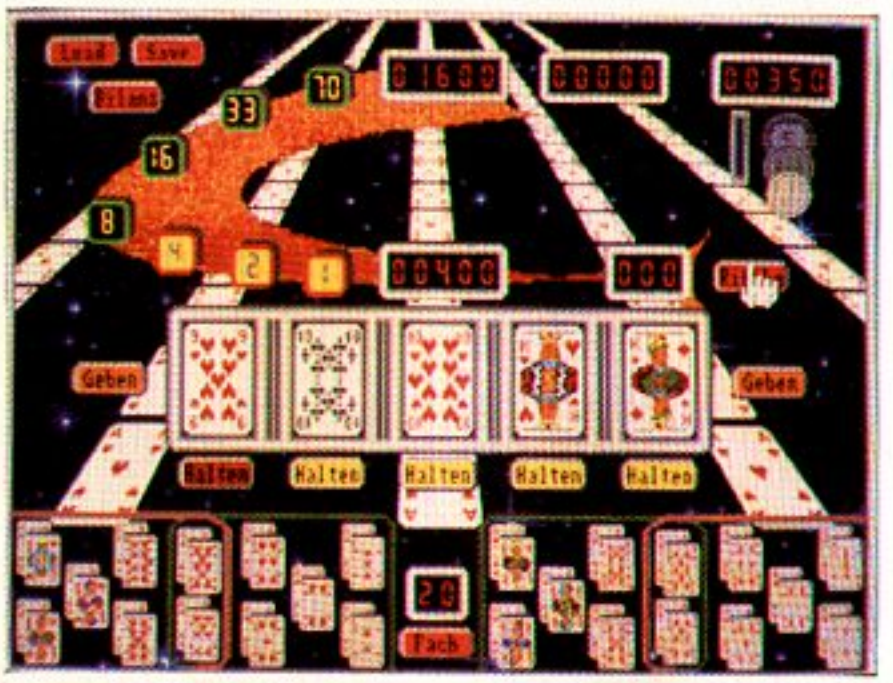
Stellar 7

Grafik:	70%
Sound:	61%
Handhabung:	72%
Spielidee:	39%
Dauerspaß:	52%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	54%

Variabel
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Dynamix
Genre: Action

Spezialität: Drei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, HD-Installation möglich. Highscores werden gespeichert, 1MB erforderlich.

Abendrot macht Gegner tot . . .



POKER STAR

Woran denkt Ihr bei diesem Titel? An durchzockte Nächte und heiße Bluffs? Falsch! Na dann an strippende Digi-Schönheiten? Wieder falsch! Doch nicht etwa an die 1847ste Umsetzung eines öden Kneipenautomaten? Volltreffer!

Ehrlich, wir haben nicht den geringsten Schimmer, was sich der Käufer von so einem Programm versprechen sollte: Geld rückt der Amiga so oder so keines raus, und Spaß finden an derlei Geräten selbst in natura nur Menschen mit einem IQ von maximal 12,5. Aber knapp 50 Märker ist schließlich ein stolzer Preis, zudem erdreistet sich der Packungsaufdruck zu dem Wörtchen „Hit" – werfen wir also mal einen digitalen Heiermann ein, und schauen, was sich tut:
Als erstes darf man den Einsatz bestimmen, dann bekommt man fünf Karten gezeigt, kann einmal den Einsatz verdoppeln und unpassende Bilder wegdrücken. Sollte man gewonnen haben, spielt der Monitor Weihnachtsbaum („Mutti, sieh nur, die vielen hübschen Lichter!"), und der Gewinn läßt sich mit einer kleinen Geschicklichkeitsübung vervielfachen. Aber wie gesagt, man kann die Risikoleiter rauf- und runterklettern, so oft man will – kaufen kann man sich nix dafür.
Über die aus nur einem Screen bestehende Grafik ist wenig zu berichten, immerhin lassen sich die Karten gut erkennen. Der Sound wurde – oh Wunder der modernen Technik – gar vom Automaten digitalisiert, wie die deutsche Anleitung stolz vermeldet. Bleibt die ordentliche Maussteuerung, was hätte man da auch falsch machen können? Wer also unbedingt einen Fuffi in den Gulli schmeißen will, sitzt beim Poker Star in der allerersten Reihe! (jn)

Poker Star

Grafik:	24%
Sound:	16%
Handhabung:	55%
Spielidee:	6%
Dauerspaß:	4%
Preis/Leistung:	1%
Red. Urteil:	4%

Für Anfänger
Preis: ca 49,– DM
Hersteller: Media
Genre: Mixtur

Spezialität: Save-Option, eine Schlußauswertung teilt mit, wieviel Geld man gewonnen hat (bzw. hätte . . .).

KLASSIKER: PORTS OF CALL

Zur Zeit der Jahreswende ist es ja meist eher kühl, so auch Anno 87/88. Um so heißer ging es vor dem Amiga her: Seebären, Klabautermänner und Landratten gaben sich ein Stelldichein, um die salzige Luft einer Reederei zu schnuppern . . .

Obwohl Ports of Call von der amerikanischen Firma Aegis veröffentlicht wurde, war die komplexe Simulation eine rein deutsche Produktion: Für die Programmierung zeichnen die beiden Bremer Ulrich und Klein verantwortlich, die spektakulären Grafiken verdanken wir Jim Sachs. Zum großen Erfolg des Games trugen einerseits die genauen Recherchen der Entwickler (Schiffspreise, Gebühren oder Frachtraten entsprachen exakt der Wirklichkeit), andererseits der damals eher ungewöhnliche Umstand, daß es von Grund auf am Amiga erstellt wurde, bei – derart exzellente und teilweise sogar animierte Zwischengrafiken hatte man im trockenen Simulations-Genre noch nicht gesehen!

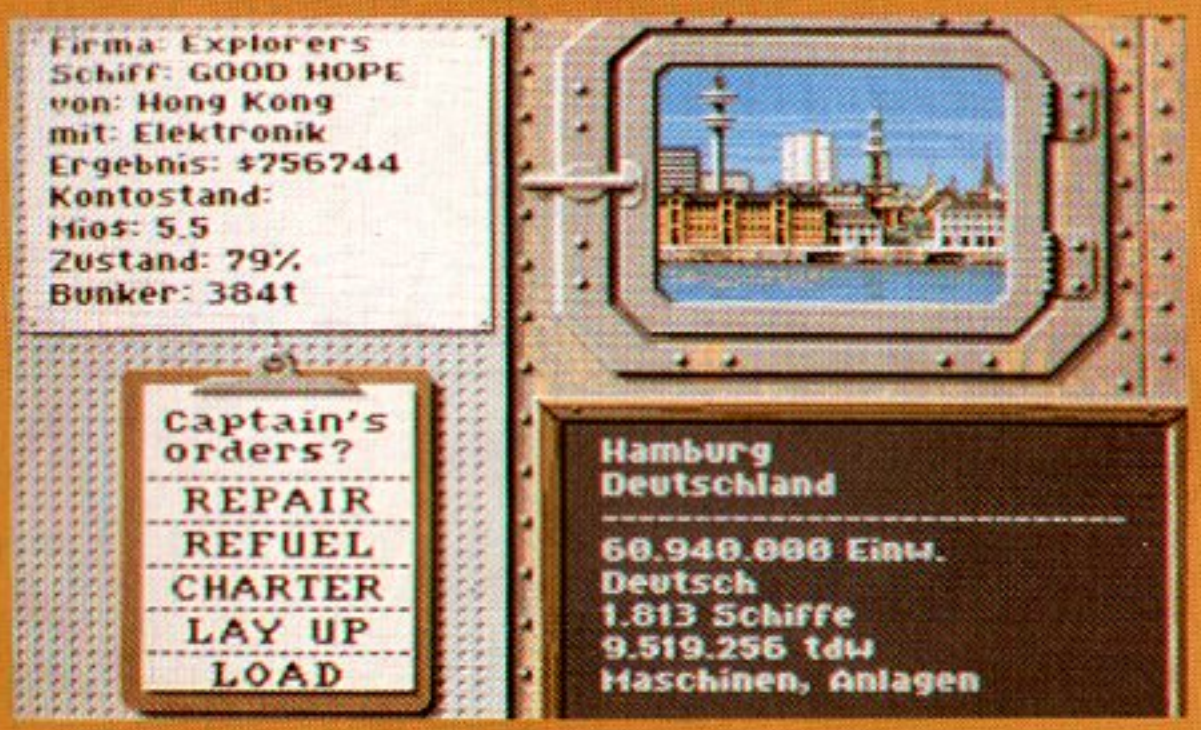
Später übernahm „The Disc Company" die Rechte, doch zogen immerhin drei Jahre ins Land, ehe eine PC-Version in den Handel gelangte. Gleichzeitig wurde das Programm für die „Freundin" neu aufgelegt, die Unterschiede zur Ur-Version sind jedoch gering: Der Reeder muß nun mit noch weniger Anfangskapital auskommen, außerdem ist die Handbuchabfrage bei den Seeteufeln gelandet.

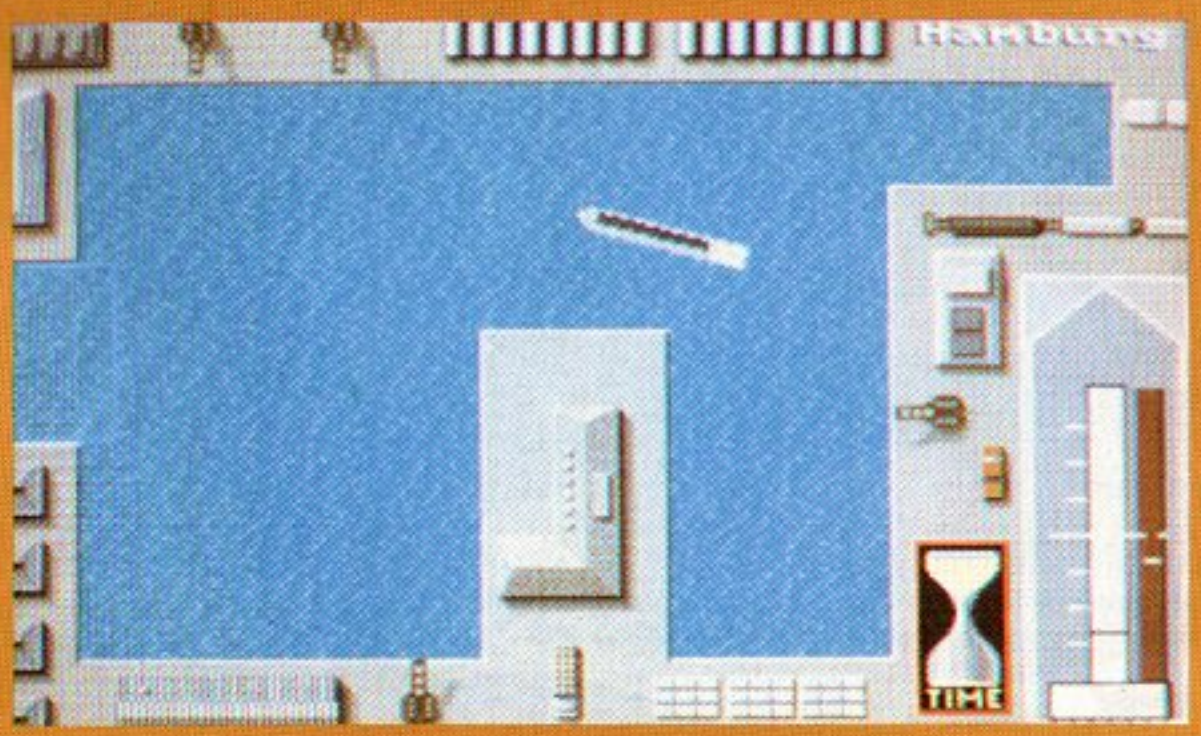
Nach wie vor dürfen bis zu vier Spieler zunächst ihren Heimathafen wählen und sich dann eine Rostbeule zulegen, die erstmal in die Werft gehört. Danach kann auch schon die erste Ladung nach Hong Kong, Panama oder sonstwohin geschippert werden. Verschiedenste Güter wie Elektronik, Lebensmittel oder Chemikalien stehen zur Wahl, gelegentlich findet man auch eine lukrative Terminfracht im Angebot. Doch Vorsicht: Wer die oft knappe Lieferfrist nicht einhält, zahlt saftige Konventionalstrafen! Die sporadisch auftauchenden Schmuggel-Offerten sollte man besser ausschlagen, Verbrechen zahlt sich hier in der Regel wirklich nicht aus. Was sich hingegen sehr wohl bezahlt macht, ist intensives Training mit der gewöhnungsbedürftigen aber lebensnahen Steuerung der Kähne, denn wenn die Hafenlotsen mal wieder streiken, ist Handarbeit beim „Einparken" gefragt (und Blechschäden kosten!). Zudem können manchmal Schiffbrüchige gerettet werden oder Ähnliches – so unterhaltsam diese Action-Sequenzen für Solisten sein mögen, das Konzept hat auch seine Schwächen: Bei mehreren Teilnehmern wird der Spielablauf durch die langwierigen Übungen doch arg zerstückelt.

Sämtliche Hafenarbeiten (Auftanken, Fracht chartern, Reparieren) sind per Menü zugänglich; der Zeitablauf wird auf einem Weltkarten-Screen simuliert, wo auch die aktuellen Positionen der Dampfer und bedrohlicher Sturmtiefs vermerkt sind. Zudem können das heimatliche Büro und der Schiffsmakler jederzeit per Mausklick besucht werden. Die Grafik ist bei alledem auch heute noch sehenswert, der Sound beschränkt sich hingegen auf ein Schlagzeugsolo zu Beginn und wenige, aber sehr atmosphärische FX.

Natürlich hatte Ports of Call Nachzügler im Schlepptau, „Reederei" etwa oder das jüngst erschienene „Cash", doch ist ihnen allen das Original um Seemeilen voraus. Aber vielleicht ändert sich das ja, sobald endlich ReLines lang erwartetes „Transatlantic" vor Anker geht? (jn)

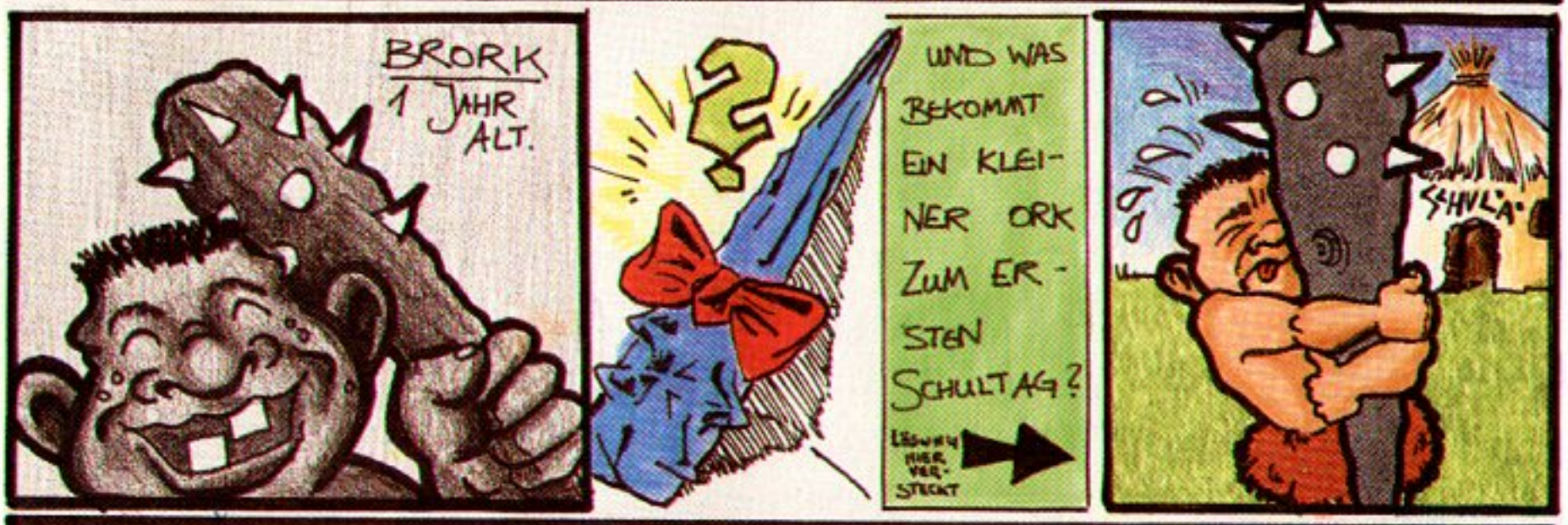
Zeitspiegel:	Gestern – Heute
Grafik:	86% – 78%
Sound:	62% – 56%
Handhabung:	70% – 70%
Spielidee:	88% – 74%
Dauerspaß:	88% – 82%
Gesamteindruck:	87% – 80%
Variabel	



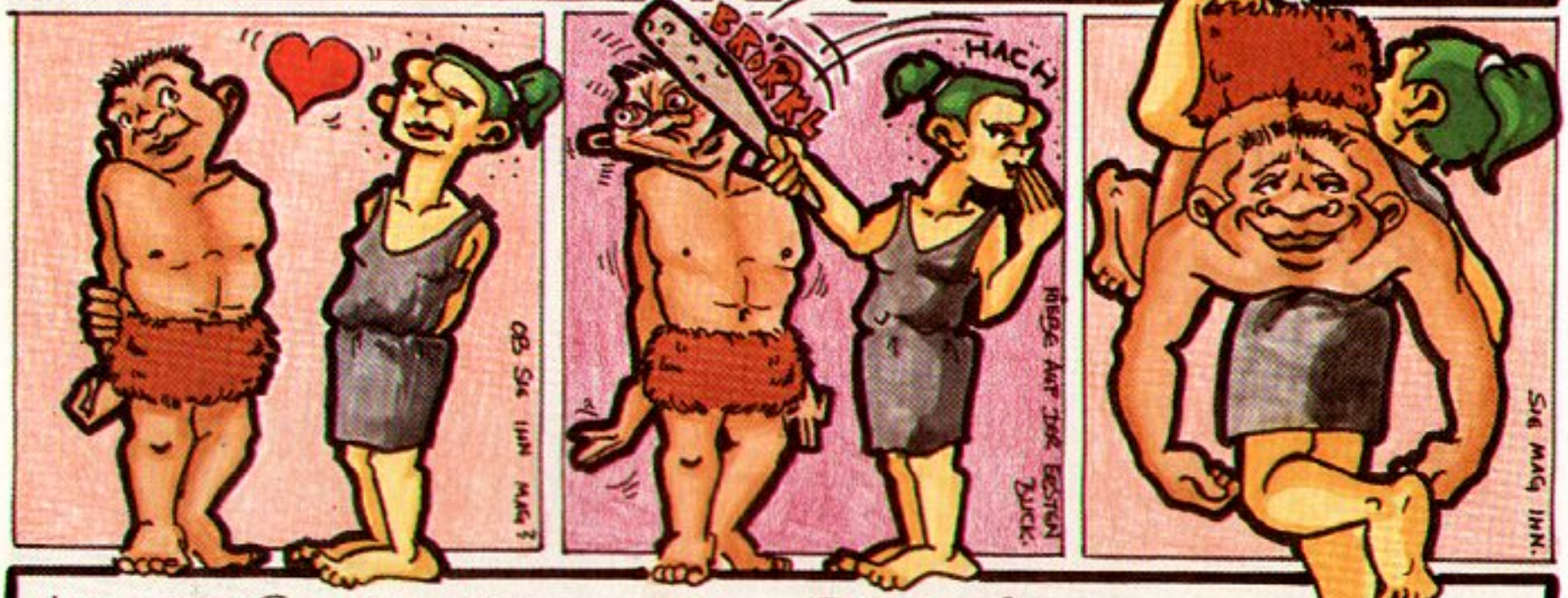


BRORK'S STORY

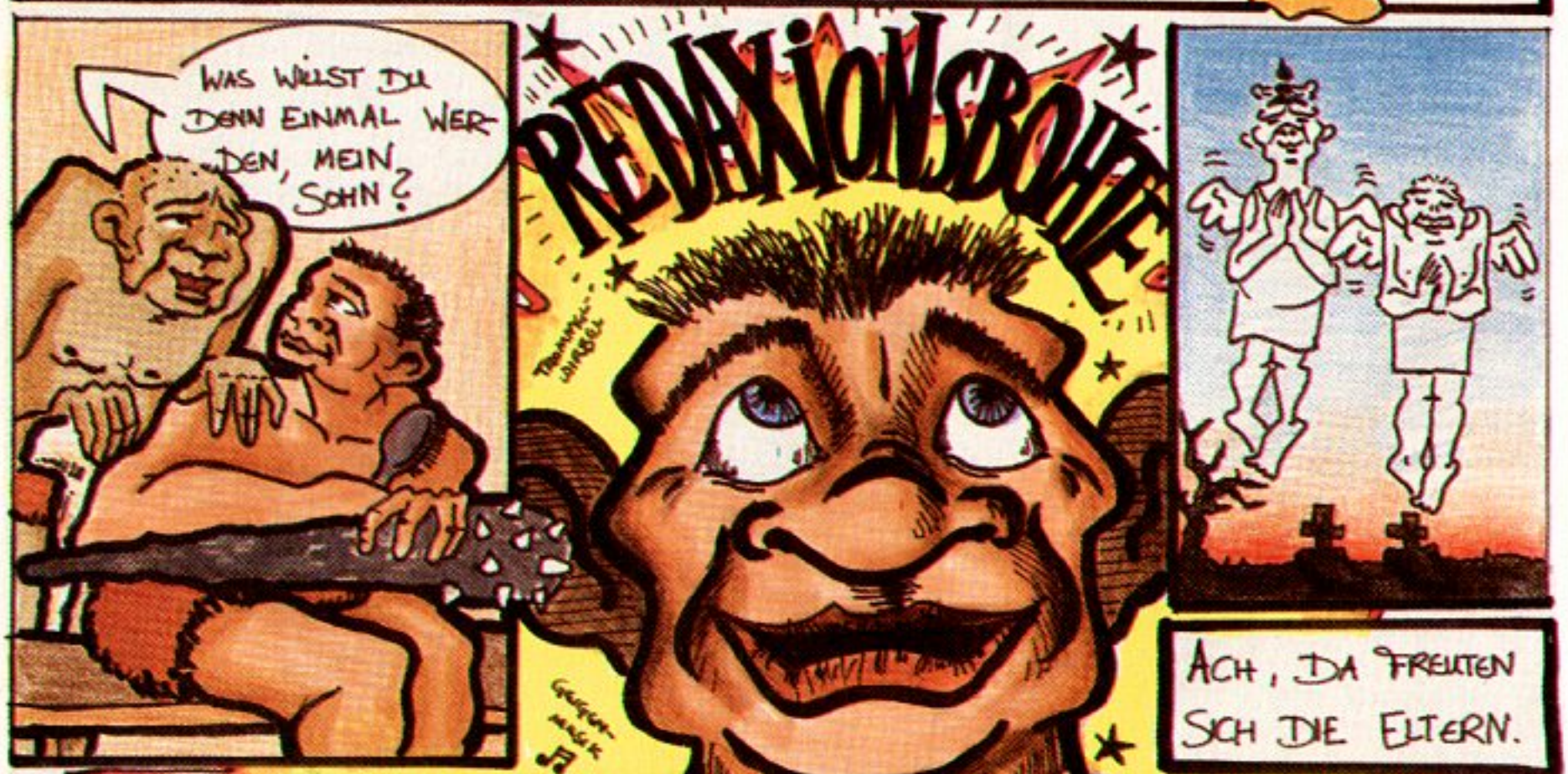
...UND SO VERBRACHTE UNSER HELD ALSO SEINE KINDHEIT.



DA SCHULE NICHT SCHLIMM GENUG IST, GIBT'S NOCH DIE PUBERTÄT.



NACH DER SCHULE ERFOLGT DIE BERUFSWAHL ...



KNOW HOW

Gelöst:

Eye of the Beholder
Quest for Glory II

Karten zu:

Eye of the Beholder

Cheats und Tips zu:

Antares
Armour-Geddon
Back to the Future 3
Blazing Thunder
Cadaver
Chuck Rock
Crystals of Arborea
Das Boot
Flight of the Intruder
Hellowoon
Horror Zombies
Logical
Lords of Doom
MegaTraveller 1
Mortville Manor
Over the Net
Pang
Railroad Tycoon
Rectangle
Shiftrix
SWIV
Toki
Warzone
Wings

Tach Leute – da wär'n wir mal wieder! Die erste große Cheat-Dürre wäre somit also überstanden – und damit Ihr auch die nächsten zwei Monate gut über die Runden kommt, gibt's diesmal neben Cheats, Lösungen und Tips in Hölle und Fölle wieder einen Know How Index.

Könnt Ihr's in der Zwischenzeit eigentlich schon mitbeten? Macht nix, man kann's nicht oft genug wiederholen! Wer Cheats, Lösungen, Karten, Tips und Tricks auf Lager hat, sollte das Zeug so schnell wie möglich zu uns in die Redaktion verfrachten. Wie, ist egal (von Schicken bis Beamen ist alles erlaubt . . .), Hauptsache, wir kriegen's schriftlich! Und wie immer läßt sich dabei auch noch mächtig Kohle scheffeln, denn für jede Veröffentlichung streicht Ihr zwischen 20 und 100 Deutschmärkern ein (je nach Umfang und Aktualität). Also, was zögert Ihr noch? Ach ja, die Adresse fehlt:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

Hilfe! Fragen?!

In den letzten zwei Monaten hat sich ja so einiges an Fragen bei uns angesammelt (ein Redaktionsraum wurde bereits zum gigantischen Briefkasten umfunktioniert). Wird also mal wieder höchste Zeit für ein Fragestündchen (oder -seitchen) . . .

Markus hat Schwierigkeiten mit **Axel's Magic Hammer**. Den Drachen im zweiten Level hat er bereits über die Klinge springen lassen; aber wie kommt man von dort in den nächsten Level? Ein Cheat zu diesem Game käme ihm auch ganz gelegen . . .

Wo liegt bei **Starflight** die Uhlek Brain World? Kann man mit den Uhlek kommunizieren? Was fängt man mit den Minstrels und den Mysterions an? Oder hat vielleicht jemand 'ne Ahnung, wie man den „Red Herring" transportiert?

Wie bezwingt man bei **Windwalker** den Alchemisten und seine Heerschar böser Geister? Und wie sieht's mit dem letzten Trainingsgegner aus. Taucht dieser im Spiel nochmals auf?

Dringend Hilfe zu **Lords of Doom** gesucht! Wer weiß, wie man den Vampiranführer um die Ecke bringt und welche Gegenstände man im Spiel unbedingt benötigt?

Achja, da hätten wir noch eine Frage zu **Garfield**. Wozu braucht man den gelben Schlüssel, und was soll man bloß mit dem Dollar anfangen?

Robin sucht im **Faery Tale Adventure** verzweifelt nach der fünften Statue. Vier Statuen hat er bereits eingesackt: Die des Zauberers auf der großen nördlichen Insel, die aus Grim Wood, eine vom Priester und eine aus dem Haus südöstlich von Holm. Aber wo zum Geier steckt die fünfte?

Der Level 59 von **Chips Challenge** bereitet Dirk rasende Kopfschmerzen. Um seinen Aspirinkonsum ein wenig einzudämmen, könnte er die Lösung dieses Levels ganz gut gebrauchen.

Carsten kommt in **Sword of S. (ind.)** mit dem Lauf-Vogel nicht mehr weiter. Er wird immer von beiden Mauern eingeschlossen und muß dann jämmerlich ertrinken. Wer gibt ihm einen Tip, um dem nassen Tod zu entrinnen?

Cadaver – und kein Ende! Diesmal geht's um den 4. Level. Thomas schafft es einfach nicht, nach der Vergiftung mit dem bißchen Lebensenergie rechtzeitig an das Gegengift heranzukommen. Gibt es noch einen anderen Lösungsweg? Wenn ja, dann her damit!

Noch ein kurzer Hilferuf in Sachen **Killing Clouds**: Wie löst man den 9. Level?

Na, fehlt da nicht noch was? Na klar, die allmonatliche Tonne an Cheatgesuchen. Diesmal zu **Twinworld, Speedball 1, Chambers of Shaolin, Double Dragon 1, Indy 3, Marble Madness, Last Ninja, Exterminator, Brat** und von uns selbstverfreilich zu allen brandaktuellen Games.

So, nun noch ein kleines **Ghostbusters 2** Problem. Daniel hat den Diener im 3. Level erledigt, scheitert jedoch am Mann der aus dem Gemälde kommt! Außerdem wüßte er zu gerne, was man mit dem Baby anfangen soll. (Anm: Genau dieses Problem hatten wir schonmal; wie's geht, steht in AJ 2/91, Seite 89)

Und das war's mal wieder! Wer zu einer Frage eine passende Antwort parat hat, sollte nicht lange zögern! In einen Umschlag damit, Kennwort Fragen draufgepinselt und ab in den Postkasten. Hirnzermarternde Probleme, dringende Fragen und sonstige Schwierigkeiten sind uns ja sowieso willkommen. Zum Schluß noch'n kleiner Tip: Ein Blick ins Handbuch spart so manche Briefmarke! Also guckt sicherheitshalber, bevor Ihr uns schreibt, dort nach. So manches klärt sich dann von selbst!

Die Listigen

Cheats

Dank Jörg Weber haben wir nun auch endlich einen Cheat in Sachen **Wings** auf Lager. Zunächst sollte man einen Piloten in die Squadron gebracht haben. Anschließend begibt man sich wieder in die Flightschool, wählt „Add Pilot" und gibt als Pilotenname WHO IS THE RIDDLER ein. Wichtig: Es stehen zwei (!) Space vor dem ersten Wort; abgeschlossen wird die Eingabe mit ESC anstatt mit Return! Daraufhin befindet man sich in einem ziemlich umfangreichen Cheatmode, der von Unsterblichkeit bis vorzeitiger Ordensverleihung alles bietet, was das Pilotenherz begehrt.

Ein Cheat zu **SWIV** gefällig? Kommt sofort! Während des Spiels mit der Taste P in den Pausenmodus schalten und NCC-1701 (der Bindestrich ist die ß-Taste) einhacken. Den Pausenmode (nochmal P drücken) verlassen und sofort wieder zurück in den selben. Diesmal nur die RETURN-Taste drücken. Der Bildschirm flackert daraufhin kurz auf – mit Leben ohne Ende läßt sich die Hubschrauberballerorgie problemlos durchspielen. Unser ewiger Dank geht an Tom Rossacher and Friends.

Die Levelcodes zu **Horror Zombies from the Crypt** kennt man ja bereits – wer jedoch mehr auf unendlich viele Leben steht, sollte mal BOGEYEATER als Paßwort eingeben! Man landet zwar dann im Level 1, kann jedoch mit ESC wieder zur Paßwortabfrage und somit in höhere Levels einsteigen. Dank Jörg Rabe steht der fröhlichen Zombiejagd also nix mehr im Wege.

Wie man bei **Das Boot** den ständigen Torpedomangel bekämpft, verriet uns Sascha Skorupa. Man stellt alle Optionen nach Belieben ein und beginnt eine Mission. Während des Spiels begibt man sich in den Torpedoraum und lädt solange eine Torpedoart in die Rohre, bis keiner dieser Art mehr zur Verfügung steht. In das zuletzt beladene Rohr lädt man nun weiterhin diese Torpedoart (obwohl die Anzeige auf Null steht) und siehe da, nach jedem Ladevorgang erhöht sich die Zahl einer der anderen Torpedoarten um eins.

Weiter geht's mit einem Cheat zu **Blazing Thunder** von Marcel Rörs. Im Creditscreen, wo der chice Ramboverschnitt mit der Sonnenbrille zu sehen ist, sollte man mal COWABUNGA eingeben. Die Hintergrundfarbe wechselt dann von Schwarz nach Rot (toll, gell?!), und unser Einzelkämpfer ist mit unendlich vielen Leben gesegnet.

Um bei **Crystals of Arborea** an eine unschlagbare Abenteurergruppe heranzukommen, geht man wie folgt vor: Auf normale Weise die Crew zusammenstellen, anschließend im Charakterbildschirm Jerel anwählen und die Flasche links unten anklicken. Jetzt nur noch die Tasten CTRL und V gemeinsam drücken, woraufhin alle Charaktereigenschaften unserer Truppe auf 99 ansteigen. Unser Dank geht an Klaus Vill – wir küssen Dir die Füße dafür.

Ein affiger Cheat zu **Toki** kommt von Matthias Oggenfuss. Einfach während des Games KILER eingeben. Und was bringt's? Die Tasten 1 bis 6 beamen den kleinen Affen direkt in die entsprechenden Level, und ein Druck auf 8 zeigt die Abspannsequenz. Ach ja, sollte sich nach der Eingabe des Cheats das ganze Spielgeschehen auf den Kopf stellen (macht übrigens tierisch Laune, so zu zocken!) kann man mit der Taste N das Ganze wieder rumdrehen. Ein Druck auf Taste R, und wieder geht's kopfüber weiter!

Wie immer, so auch jetzt (und in Ewigkeit ...) unsere Paßwörter-Orgie. Den Anfang macht Gregor Mechtersheimer mit allen Levelcodes zum Knobelspaß **Logical** (siehe Tabelle). Übrigens, wer zu faul ist, die einzelnen Paßwörter einzugeben, tippt einfach ELO WANTS XX (XX = Levelnummer; Leerzeichen zwischen den Wörtern nicht vergessen!) ein!

1 - WELCOME	34 - VENI VIDI VICI	67 - HIGH SPEED
2 - THE OTHER SIDE	35 - WE LIKE IT	68 - ALEXANDRIA
3 - QUADRI QUADRA	36 - FOREVER HERE	69 - RUNNING TEARS
4 - STONE ROAD	37 - WONDERLAND	70 - HER RAINBOW
5 - NICE COLORS	38 - THE SNARE	71 - WALK IN CREAM
6 - MORE COLORS	39 - CURE IT	72 - TOUCH HER
7 - REAL FUN	40 - SUN IS SHINING	73 - SHADOWLAND
8 - PINK AND PINK	41 - A RAINBOW	74 - JACK IN BAG
9 - GREEN PATH	42 - ARROW ROAD	75 - VITAMIN C
10 - BAD DIRECTION	43 - TURNING WHEELS	76 - STUNT BALL
11 - DONT PANIC	44 - ACCELERATION	77 - MIRROR LAND
12 - COLORMANIA	45 - THE PRESIDENT	78 - ACE QUEST
13 - REFRESHMENT	46 - HE IS MISSING	79 - BOA BOA BOA
14 - FULL MOON	47 - PICKNICK TIME	80 - DA DA DA
15 - RUNNING BALLS	48 - WHO IS CALLING	81 - HAUNTED HOUSE
16 - GREEN RIVER	49 - ANCIENT ART	82 - THE SECRETS
17 - TWO ISLANDS	50 - SHE IS GONE	83 - SMILING JOKE
18 - MORE ISLANDS	51 - LOGISTIC	84 - CHILDREN GO
19 - TIMES CHANGE	52 - TURNING COLORS	85 - IT IS ATLANTIS
20 - OTHER THINGS	53 - PARAMOUNT	86 - ON THE ROAD
21 - BE HONEST	54 - THE LADDER	87 - BLUE IS FIRST
22 - BLUE N VIOLET	55 - BACK IN RED	88 - WOLFS MOON
23 - THREE PATHS	56 - TREASURE ROOM	89 - WILD CHINA
24 - DANGEROUS	57 - DONT WANT THAT	90 - ITS LOGICAL
25 - THE WANDERER	58 - THE FREE FALL	91 - SHE COMPARES
26 - SECRET CHAMBER	59 - CORRADO BEACH	92 - BIG MOUNTAINS
27 - FALCONS FLIGHT	60 - MORE POPCORN	93 - TOMORROW
28 - BLUE ANGEL	61 - WILD AT HEART	94 - TELEPORTER JAM
29 - FAR THUNDER	62 - THE DARK AGE	95 - LEVER SUNLIGHT
30 - A SIMPLE ONE	63 - DIMLIGHTS	96 - NEW EXODUS
31 - BLUE VELVET	64 - THE FIFTIES	97 - THE PEACEPIPE
32 - PARADISE I	65 - PICTURE OF HER	98 - FINAL SURPRISE
33 - CLASSIC ART	66 - GORDIAN KNOT	99 - WHITE MIAMI

Von Markus Schröder stammen die Codes zu **Shiftrix**: Level 5: FISH Level 10: HOLE Level 15: MICE Level 20: DARK Level 25: PARK Level 30: CURE Level 35: DEAD Level 40: WAVE Level 45: TSOM

Und weiter geht's mit den Codes zu allen zehn Welten von **Rectangle**. Dank auch an den großzügigen Spender KATA.

Level	Code 1	Code 2	Code 3
1	---------	898071	912789
2	534662	350807	497786
3	478656	717464	450208
4	817674	738646	395054
5	790657	232620	430397
6	728636	126108	775057
7	690809	270848	769547
8	161118	286341	746061
9	118675	627935	599396
10	577554	815362	271963

Wer als Code 999999 eingibt, befindet sich solange im Schlußbildchen, bis er ESC drückt.

Auch nicht gerade brandneu, aber für einen Cheat immer gut genug: **Pang**. Im Kartenscreen muß WHAT A NICE CHEAT eingegeben werden, worauf sich die Weltkugel rosa färbt. Nun kann man alle Orte einzeln anwählen! Einen kleinen Haken hat das Ganze jedoch: Der Cheat muß ziemlich schnell eingetippt werden (so kurz unter Lichtgeschwindigkeit ...), und die Wahl des Ortes sollte auch nicht gerade in Zeitlupe erfolgen.

Railroad Tycoon – Geldsorgen ade! Drückt man SHIFT und 4 als allererste Aktion im Spiel, so läßt sich der Kontostand auf jeden beliebigen Betrag erhöhen. Aber Vorsicht – nicht über 32 Mio. gehen! Da der edle Spender dieses Tips keine Kohle will, haben wir sein Honorar an Greenpeace geschickt. Wie wir hoffen, ist das in seinem und in Eurem Interesse (Danke Sunshine!)

Zum Schluß noch ein winziger Nachtrag von Robert Jakubowski zum **Chuck Rock**-Cheat: Den Flightmode (Cheat ESTRANO) aktiviert man mit der linken SHIFT-Taste! Um ihn wieder auszuschalten, genügt ein weiterer Druck auf SHIFT

Wial Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE
Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon: 08142/8273 & 8274
08142/53912 & 08142/9011

AMIGA Programme

3D CONSTRUCTION KIT DT.	129,90
688 ATTACK SUB DT.	65,90
A10 TANK KILLER 1MB	79,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	69,90
AIRBUS 320 DT. *	72,90
AMOS COMPILER	69,90
ANTARES DT. 1 MB	69,90
ARMALYTE	59,90
ARMOUR GEDDON DT.	59,90
BACK TO THE FUTURE 3	59,90
BANDIT KINGS DT.	89,90
BANE OF COSMIC FORGE 1 MB	89,90
BARDS TALE 3 DT.	65,90
BATTLECHESS 2 DT. *	59,90
BETRAYAL DT.	69,90
BIG BUSINESS DT. *	54,90
BILLARD 3D	65,90
BLUE MAX 1 MB DT.	72,90
BÖRSENFIEBER DT.	65,90
BRAINBLASTER	65,90
BRAT	59,90
BUILD IT DT.	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90
CADAVER DT.	65,90
CADAVER NEW LEVELS DT.	39,90
CAR VUP DT.	59,90
CASH KOMPLETT DEUTSCH	59,90
CELICA GT 4 RALLEY DT.	59,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT.	59,90
CHALLENGERS COMPILATION DT.	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69,90
CHAMPIONS OF RAJ DT.	59,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB DT.	59,90
CHUCK ROCK DT.	59,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT	65,90
COLONELS BEQUEST 1 MB	89,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	89,90
CRUISE FOR A CORPSE DT. *	65,90
CRYSTALS OF ARBOREA DT.	65,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB	69,90
CYBERCON 3	59,90
DAS BOOT DT.	69,90
DEATH KNIGHTS OF KRYN 1 MB *	69,90
DRACHEN VON LAAS DT.	65,90
DUNGEON MASTER DT. 1 MB	65,00
EDITION VOL. 1 COMPIL. DT.	69,90
ENGLAND CHAMPIONCHIP SPECIAL DT.	59,90
ELITE DT.	65,00
ELVIRA DT. 1 MB	65,90
EMLYN HUGES INT. SOCCER DT.	64,90
EUREPEAN SUPERLEAGUE DT.	59,90
EXILE DT. *	65,90
EYE OF THE BEHOLDER 1 MB	69,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT.	75,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	72,00
F-16 MISSION DISK 1 DT.	54,90
F-16 MISSION DISK 2 DT.	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90
FEUDAL LORDS	59,90
FIST OF FURY COMPIL.	65,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	75,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. 1 MB *	75,90
FULL BLAST COMPILATION	72,90
GAUNTLET 3 DT. *	59,90
GEISHA DT.	65,90
GEM X DT.	59,90
GHENGIS KHAN DT.	89,90
GODS DT.	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90
GUNBOAT 1 MB	69,90
HALLS OF MONTEZUMA 1 MB	59,90
HARPOON DT. 1 MB	72,90
HERO QUEST BRETTSPIEL DT.	59,90
HILL STREET BLUES DT.	59,90
HORROR ZOMBIES DT.	65,90
IMPERIUM DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.	59,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY DT.	59,90
INVEST DT.	65,90
ISHIDO DT.	65,90
IT CAME FROM THE DESERT DT. 1 MB	74,90
JAHANGIR KHAN SQUASH	59,90
JAMES POND	65,90
JONATHAN DT.	79,90
KENGI DT.	59,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	25,90
KICK OFF FINAL WHISTLE DT.	35,90
KILLING CLOUD	59,90
KING OF MAGIC 3	65,90
KINGS QUEST 4 1 MB	89,90
KINGS QUEST 5 1 MB *	85,90
LARRY 3 KOMPL. DT. *	85,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90
LEMMINGS DT.	59,90
LETTRIX DT.	59,90
LIFE AND DEATH 1 MB	59,90
LIN WUHS CHALLENGE DT.	54,90
LOGICAL	59,90

AMIGA Programme

LOOM DT.	69,90
LORDS OF TH RISING SUN DT.	72,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	59,90
MANIAC MANSION DT.	65,90
MAUPITI ISLANDS DT.	65,90
MEGA TRAVELLER DT. 1 MB	65,90
MERCHANTS COLONY DT.	69,90
MERCS *	59,90
METAL MASTERS DT.	59,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO	64,90
MIDWINTER DT.	59,90
MIG 29 FULCRUM DT.	69,90
MOONBASE 1 MB	75,90
MONSTER BUSINESS DT. *	59,90
MONSTERPACK	59,90
M.U.D.S. DT.	65,90
NAM "VIETNAM" DT.	59,90
NIGHTSHIFT DT.	59,90
NEW YORK WARRIORS	54,90
OIL IMPERIUM DT.	54,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
OUTZONE	65,90
P. P. HAMMER DT. *	54,90
PANG DT.	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	65,90
PARADROID 90 DT.	59,90
PGA TOUR GOLF DT.	59,90
PINBALL MAGIC DT.	59,90
PIRATES DT.	59,90
PLAYER MANAGER DT.	59,90
POLICE QUEST 2 1 MB	65,90
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB	89,90
PORTS OF CALL DT.	89,90
POWERMONGER DT.	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	65,90
POWER UP COMPIL.	69,90
PREDATOR 2	59,90
PREHISTORIC *	69,90
PRO SPORTS CHALLENGE COMPIL.	69,90
PYRAMAX *	65,90
QUEST FOR GLORY 2 1 MB	65,00
R-TYPE 2 DT. *	69,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	59,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	65,00
RED STORM RISING DT.	65,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	64,90
REVELATION	59,90
RINGS OF MEDUSA DT.	65,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB *	69,90
ROBOCOP 2 DT.	75,90
SEARCH FOR THE KING DT.	61,90
SECOND WORLD	72,00
SECRET OF MONKEY ISLAND DT. 1 MB	54,90
SHADOW DANCER	54,90
SHIFTRIX DT.	69,90
SIM CITY / POPULOUS PACK	59,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	65,90
SIM CITY ARCHITECTURES 1&2 JE	75,90
SKI OR DIE DT.	75,90
SKULL & CROSSBONES DT.	72,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT. *	59,90
SPEEDBALL 2 DT.	65,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPLETT DT.	59,90
STELLAR 7 1 MB	89,90
STORMBALL DT.	65,90
STREET HOCKEY	65,90
SUPERCARS 2 DT.	69,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	59,90
SWITCHBLADE 2	72,90
SWIV - SILKWORM 2 DT.	59,90
TEAM SUZUKI DT.	59,90
TEAM YANKEE DT.	65,90
TEST DRIVE 2 COLLECTION	65,90
THALION FIRST YEAR COMPIL.	65,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	59,90
THUNDERJAWS *	59,90
TIE BREAK DT.	65,90
TOOKI DT.	65,90
TOWER FRA DT. 1 MB	74,90
TRANSWORLD DT.	59,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.	65,90
TURN AND BURN *	79,90
TURRICANE 2 DT.	59,90
UMS 2 DT. 1 MB	59,90
VIZ	25,90
WAR GAME CONSTRUCTION SET 1.5 MB	35,90
WARLORDS	59,90
WARZONE	65,90
WINZER KOMPLETT DT. *	89,90
WILD WEST WORLD DT.	85,90
WOLFPACK DT. 1 MB	85,90
WONDERLAND 1 MB	65,90
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING	59,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	59,90
Z OUT DT.	54,90

PREISHITS AMIGA

3D POOL	29,90
A.P.B.	29,90
AFTERBURNER	24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
BARTS TALE 2	24,90
BATMAN THE CRUSADER	24,90
BLASTEROIDS	24,90
BLAZING THUNDER	24,90
BUDOKHAN	29,90
CARRIER COMMAND	29,90
CONFLICT	17,90
CONTINENTAL CIRCUS	24,90
CRAZY CARS	29,90
DAILY DOUBLE HORSE RACING	29,90
DATASTORM	24,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DOUBLE DRAGON	24,90
DRAGON SPIRIT	29,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FAST FOOD	19,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
FLOOD	29,90
GAUNTLET 2	24,90
GEMINI WING	24,90
GRAND PRIX CIRCUIT	29,90
HARD DRIVIN	29,90
HOSTAGES	24,90
HOUND OF SHADOW	29,90
IMPACT	17,90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24,90
INTERCEPTOR	29,90
INTERNATIONAL KARATE PLUS	29,90
JUNGLE JIM	29,90
KEEF THE THIEF	29,90
KULT	24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE	24,90
LITTLE PUFF	29,90
LOMBART RAC RALLEY	29,90
LAST NINJA 2	24,90
MIAMI CHASE	29,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MOONWALKER	24,90
NEUROMANCER 1 MB	19,90
NORTH & SOUTH	29,90
PASSING SHOT	29,90
PLANET FALL	29,90
PROJECTILE	29,90
POWERDROME	29,90
QUARTZ	24,90
ROCK STAR	17,90
R-TYPE	24,90
RVF HONDA	29,90
SHERMAN M4	29,90
SIDEWINDER 2	17,90
SILKWORM	24,90
SIM CITY DT KURZANL.	39,90
SPEEDBALL	29,90
SPELLFIRE THE SORCERER	24,90
SPHERICAL	24,90
STARFLIGHT	29,90
SUPER GRAND PRIX	24,90
SUPER HANG ON	24,90
SWORD OF TWILLIGHT	29,90
THREE STOOGES	29,90
THUNDERBLADE	24,90
TOOBIN	29,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
VIGILANTE	29,90
WATERLOO	29,90
WISHBRINGER	29,90
WIZBALL	24,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
WORLD SOCCER	29,90
XENON	24,90
XENON 2 MEGABLAST	29,90
YOGI & GREED MONSTERS	24,90
ZORK 3	29,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

LÖSUNGSHILFEN
IN DT. JE DM 14,90

BUCK ROGERS, CHAMPIONS OF KRYNN, DUNGEON MASTER, ELVIRA, HEROES QUEST 2, INDIANA JONES, KINGS QUEST 1-5, LARRY 1-3, LEG. OF FAIRGHAIL, MANIAC MANSION, OPER. STEALTH, MONKEY ISLANDS, SPACE QUEST 3-4, ZAK MC CRACKEN, ULTIMA 6

AMIGA CDTV SPIELE

ANIMALS IN MOTION	69,90
CLASSIC BOARDGAMES	99,90
FRED FISH PD COLLECTION	149,90
HOUND OF BASKERVILLE	69,90
LEMMINGS	69,90
SIM CITY DT.	69,90
TEAM YANKEE	75,90
TOWN WITH NO NAME	69,90
PSYCHOKILLER	69,90
WOMAN IN MOTION	69,90
WRATH OF DEMON	69,90

Weitere Neuerscheinungen bitte erfragen!!

CDTV GRUNDGERÄT 1599.-

AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY VERSION 2	189,00
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR	39,90
INFRAROT FERNBEDIENUNG F.JOYSTICK	69,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MOUSE/JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICK VERLÄNGERUNG	9,90
SYNCRO EXPRESS 3	99,00
TRACKBALL	119,90
X-COPY 2 inkl. Hardware	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL inkl. Hardware	74,90
X POWER CARTRIDGE DT.	225,90

Diskettenlaufwerke

3.5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 880 KB, EXTREM LEISE, SUPERSLIMLINE 25 MM HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	169,90
5.25" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 40/80 TRACKS, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG	209,90

Speichererweiterungen

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-BIT CHIPS, AKKU-UHR	89,90
1,8 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR	249,90
2,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, KOMPLETT BESTÜCKT	279,90
8,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 2000, INTERN, MIT 2 MB BESTÜCKT	499,00

Scanner

HANDY SCANNER TYP 10, 400 DPI, 16 GS, 105 MM, TEXT + GRAFIK	599,90
HANDY SCANNER TYP 14, 400 DPI, 256 GS, 105 MM, TEXT + GRAFIK	699,90
HANDY SCANNER TYP 6 COLOR, 90 DPI, 4096 FARBEN, 64 MM	1099,00
PERS. A 4 SCANNER SER. 2, 600 DPI, 64 GS, DIN A 4 SCANNBREITE, GRAFIK + TEXT	1699,00

LEERDISKETTEN

3.5"	2DD NoName 10er	9,90
3.5"	2HD NoName 10er	19,90
5.25"	2DD NoName 10er	5,90
5.25"	2HD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STÜCK ERFRAGEN !

MÄUSE

GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD	59,90
MOUSE SET HAUS/HALTER/PAD	19,90
MAUSMATTE	6,90

DISKETTENBOXEN

BOX 80 STCK 3.5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN	19,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten * Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. *
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 7,00 DM * Ausland Euroscheck plus 15,00 DM Versand

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Titel	Ausgabe	Rubrik
Afterburner	1/91	Cheat
After the War	5/90	Codes
After the War	7/90	Cheat
Anarchy	4/91	Codes
Antheads	7/90	Lösung
Arkanoid 2	5/91	Cheat
APB	1/91	Cheat
Apprentice	12/90	Codes
Asterix Operation Hinkelstein	3/90	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	11/90	Cheat
Astro Marine Corps	9/90	Codes
Atomic Robo-Kid	3/91	Cheat
Awesome	4/91	Tip
Awesome	5/91	Cheat
Axels Magic Hammer	7/90	Tip
Baal	1/90	Cheat
Back to the Future 2	11/90	Cheat
Back to the Future 3	7/91	Cheat
Bad Company	5/90	Tip
Bar Games	12/90	Tip
Barbarian	3/91	Cheat
Bard's Tale 3	5/91	Tip
Batman	2/90	Cheat
Batman	9/90	Tip
Battle Command	4/91	Tip
Battle Squadron	2/90	Cheat
Battle Squadron	7/90	Cheat
Battle Squadron	12/90	Cheat
Beach Volley	12/89	Tip
Beach Volley	3/90	Cheat
Beverly Hills Cop	7/90	Cheat
Black Tiger	9/90	Cheat
Blood Money	1/90	Cheat
Bloodwych	11/89	Karten
Bloodwych	12/89	Karten
Bloodwych	1/90	Karten
Bloodwych	2/90	Karten
Bloodwych	3/90	Karten
Bloodwych	4/90	Karten
Bloodwych	7/90	Tip
Bloodwych	9/90	Tip
Bloodwych	4/91	Tip
Brat	7/91	Codes
Budokan	7/90	Tip
Bundesliga Manager	2/90	Tip
Bundesliga Manager	3/90	Tip
Cabal	3/90	Tip
Cabal	5/90	Tip
Cabal	9/90	heat
Cadaver	1/91	Lösung
Cadaver	2/91	Lösung
Cadaver	3/91	Lösg./Tip
Cadaver	4/91	Tip
Carrier Command	2/90	Cheat
Car-Vup	4/91	Cheat
Castle Master	9/90	Kart./Tip
Castle Master	10/90	Tip
Chambers of Shaolin	3/90	Tip
Champions of Krynn	9/90	Tip
Chaos Strikes Back	4/91	Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lösg./Kart.
Chaos Strikes Back	7/91	Lösg./Kart.
Chase H.Q. 1	4/90	Cheat
Chase H.Q. 2	1/91	Tip
Chase H.Q. 2	2/91	Cheat
Chase H.Q. 2	3/91	Cheat
Chicago 90	5/90	Tip
Chip's Challenge	3/91	Codes
Chip's Challenge	4/91	Codes
Chuck Rock	7/91	Cheat
Clown-O-Mania	3/90	Cheat
Colonel's Bequest	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	10/90	Lösung
Crack Down	7/90	Tip
Cross Bow	5/91	Tip
Cybernoid 2	3/90	Cheat
Danger Freak	7/90	Tip
Day of the Pharaoh	3/90	Tip
Day of the Viper	3/91	Tip
Defender 2	3/91	Cheat/Codes
Defender of the Crown	5/91	Cheat
Deja Vu 2	11/89	Lösung
Deja Vu 2	12/89	Lösung
Der Spion, der mich liebte	3/91	Tip
Der Spion, der mich liebte	4/91	Cheat
Dogs of War	2/90	Tip
Dogs of War	3/90	Cheat
Dominator	7/91	Cheat
Double Dragon 2	4/90	Tip
Dragon Breed	1/91	Cheat
Dragonflight	12/90	Tip
Dragonflight	1/91	Tip
Dragonflight	2/91	Tip
Dragonflight	3/91	Tip
Dragon Ninja	7/90	Cheat
Dragon's Lair	3/91	Cheat
Dragon's Lair 2 Escape	5/90	Lösung
Dragon's Lair 2 Escape	7/90	Tip
Dragon's Lair 2 Timewarp	2/91	Cheat/Lösg.
Dragon Spirit	7/90	Tip
Drakkhen	4/90	Tip
Drakkhen	5/90	Lösg./Kart.
Dungeon Master	12/90	Tip
Dynamite Dux	7/91	Cheat
Dynasty Wars	11/90	Cheat
Dyter 07	5/90	Cheat
Eliminator	1/90	Codes
Elvira	2/91	Lösg./Tip
Elvira	5/91	Tip
Emlyn Hughes Intern. Soccer	1/91	Tip
Emmanuelle	10/90	Tip
E-Motion	10/90	Cheat
Enduro Racer	5/91	Cheat
E-Swat	7/91	Cheat
Exolon	1/90	Cheat
Extase	3/91	Codes
Eye of Horus	7/90	Cheat
F-19 Stealth Fighter	4/91	Tip
Faery Tale Adventure	2/90	Tip
Falcon	11/89	Cheat
Falcon	11/90	Tip/Cheat
Fantasy World Dizzy	3/91	Lösg./Kart.
Fantasy World Dizzy	7/91	Tip
Fatal Heritage	1/91	Tip
Fatal Heritage	3/91	Lösung
Federation Quest	11/90	Codes
Fighter Bomber	4/90	Tip/Cheat
Fighter Bomber	5/90	Tip
Flood	10/90	Codes
Forgotten Worlds	1/90	Cheat
Frostbyte	1/90	Tip
Fugger	1/90	Tip
Future Wars	3/90	Lösung
Future Wars	4/90	Lösg./Kart.
Gauldregon's Domain	5/91	Tip
Gemini Wing	2/90	Tip
Gem'X	5/91	Codes
Ghengis Khan	5/91	Tip
Ghostbusters 2	9/90	Listing
Ghostbusters 2	10/90	Listing
Ghostbusters 2	2/91	Tip
Ghostbusters 2	5/91	Cheat
Ghouls'n'Ghosts	3/90	Cheat
Globulus	12/90	Codes
Globulus	1/91	Codes
Globulus	2/91	Codes
Golden Axe	3/91	Tip
Graffity Force	12/89	Cheat
Grand Monster Slam	3/91	Cheat
Great Courts	3/90	Tip
Great Courts	4/90	Tip
Great Courts	7/90	Tip
Great Courts	12/90	Tip
Great Giana Sisters	10/90	Cheat
Great Giana Sisters	12/90	Tip
Gremlins 2	1/91	Cheat
Gremlins 2	4/91	Tip
Gunship	3/90	Tip
Hammerfist	11/90	Cheat
Hanse	1/90	Tip
Hard Drivin'	4/90	Cheat
Hard Drivin' 2	7/91	Cheat
Hard'n'Heavy	2/90	Tip
Hard'n'Heavy	10/90	Cheat
H.A.T.E.	3/90	Cheat
Heroes of the Lance	1/90	Tip
Hero's Quest	9/90	Lösung
Hero Quest	7/91	Tip
Hollywood Poker Pro	2/90	Cheat
Horror Zombies	3/91	Codes
Hound of Shadow	5/90	Tip
Hybris	2/91	Cheat
Ikari Warriors	7/91	Cheat
Immortal	1/91	Codes
Impact	4/91	Codes
Imperium	1/91	Tip
Impossamole	10/90	Cheat
In 80 Tagen um die Welt	3/90	Tip
Indiana Jones 3	1/90	Lösung
Indiana Jones 3	2/90	Tip
Indiana Jones 3	3/90	Tip
Indiana Jones 3	11/90	Tip
Indiana Jones 3	12/90	Tip
Indiana Jones 3	1/91	Tip
Indiana Jones 3	3/91	Tip
Indiana Jones Action	7/90	Cheat
Indianapolis 500	4/91	Tip
Inspektor Griffu	12/90	Lösung
Interceptor	1/90	Tip
Interceptor	12/90	Cheat
Interceptor	1/91	Tip
International Karate Plus	11/90	Cheat
Interphase	12/90	Cheat
Invest	12/90	Tip
Invest	5/91	Tip
Iron Lord	4/90	Tip
Iron Lord	5/90	Lösung
Iron Lord	9/90	Tip
Iron Lord	12/90	Tip
It Came from the Desert	2/90	Tip
It Came from the Desert	3/90	Tip
Ivanhoe	10/90	Cheat
James Pond	1/91	Cheat/Tip
Jumping Jackson	7/90	Codes
Kaiser	4/90	Tip
Kaiser	5/90	Cheat
Katakis	2/91	Cheat
Kick Off 1	1/90	Tip
Kick Off 2	7/91	Tip
Kick Off Expansion	3/90	Tip
Killing Game Show	4/91	Cheat
Kingdoms of England	12/89	Tip
Klax	9/90	Cheat
Kreuz As Poker	4/90	Cheat
Last Ninja 2	3/91	Tip
Last Ninja 2	4/91	Lösung
LED Storm	1/90	Cheat
Legend of Faerghail	11/90	Lösg.Kart.
Legend of Faerghail	12/90	Karten
Legend of Faerghail	12/90	Tip
Legend of Faerghail	1/91	Karten
Legend of Faerghail	2/91	Karten
Legend of the Lost	3/91	Codes
Leisure Suit Larry 2	2/90	Lösung
Lemmings	2/91	Codes
Lemmings	4/91	Tip/Codes
Leonardo	12/89	Cheat
Lettrix	1/91	Codes
Licence to Kill	4/91	Tip
Light Corridor	1/91	Codes
Logo	10/90	Codes
Logo	11/90	Codes
Loopz	2/91	Codes
Lords of the Rising Sun	12/89	Tip
Lotus Esprit Turbo	7/91	Cheat
Magazin	11/90	Codes
Magic Marble	3/90	Codes
Maniac Mansion	3/90	Lösung
Maniac Mansion	7/90	Tip
Maniac Mansion	10/90	Tip
Maniac Mansion	1/91	Tip
Manix	2/91	Codes
Marble Madness	9/90	Tip
Mean Streets	3/91	Tip
Metal Masters	7/91	Tip
Midnight Resistance	1/91	Cheat
Midwinter	9/90	Lösung
Mig 29 Fulcrum	5/91	Tip
Monty Python	12/90	Cheat
Narco Police	2/91	Cheat
Narco Police	5/91	Tip
Navy Moves	7/90	Tip
Nebulus	2/90	Cheat
Never Mind	3/90	Codes
New Zealand Story	2/90	Tip
Nightbreed	7/91	Tip
Night Hunter	12/90	Codes
Night Shift	2/91	Codes
Night Shift	5/91	Cheat
Ninja Remix	4/91	Lösung
Ninja Spirit	9/90	Cheat
Ninja Warriors	4/90	Tip
Ninja Warriors	7/90	Cheat
Nitro	2/91	Cheat
North & South	2/90	Tip
North Sea Inferno	4/90	Lösg./Kart.
Nuclear Wars	5/90	Tip
Obitus	3/91	Karten
Oil Imperium	1/90	Tip
Operation Stealth	11/90	Lösung
Operation Stealth	2/91	Tip
Operation Thunderbolt	4/90	Tip
Operation Thunderbolt	5/90	Cheat
Operation Thunderbolt	7/90	Cheat
Operation Thunderbolt	9/90	Cheat
Out Run	2/91	Cheat
P-47	4/90	Cheat
Panza Kick Boxing	2/91	Tip
PGA Tour Golf	5/91	Tip
Pinball Magic	5/90	Cheat
Pipe Mania	4/90	Codes
Pipe Mania	5/90	Codes
Pirates!	9/90	Tip
Plague	9/90	Cheat
Plague	1/91	Tip
Platoon	12/89	Cheat
Player Manager	7/90	Tip
Player Manager	9/90	Tip
Police Quest 1	2/90	Tip
Police Quest 1	7/91	Tip
Police Quest 2	10/90	Lösung
Pool of Radiance	11/90	Tip
Ports of Call	2/90	Tip
Power Drift	3/90	Tip
Powermonger	1/91	Tip
Powermonger	4/91	Tip
Predator 2	7/91	Cheat
Prince of Persia	3/91	Cheat
Puzznic	3/91	Tip
Ra	11/90	Codes
Ra	12/90	Codes
Railroad Tycoon	5/91	Tip
Rainbow Islands	4/90	Tip
Rainbow Islands	11/90	Tip
Rainbow Islands	12/90	Cheat
Rainbow Islands	1/91	Cheat
Red Storm Rising	11/90	Tip
Resolution 101	9/90	Listing
Resolution 101	11/90	Cheat
Retaliator	12/90	Cheat
Return of the Jedi	2/90	Cheat
Revelation	7/91	Codes
Rick Dangerous 1	4/91	Tip
Rick Dangerous 1	2/90	Cheat
Rick Dangerous 1	1/91	Tip
Rick Dangerous 2	1/91	Cheat
Rings of Medusa	4/90	Cheat
Rings of Medusa	4/90	Lösung
Robocop	12/89	Cheat
Robocop 2	4/91	Tip
Robocop 2	5/91	Cheat
Roadblasters	11/90	Cheat
Rock'n'Roll	2/90	Tip
Rock'n'Roll	3/90	Cheat
Rock'n'Roll	5/90	Tip
Rock'n'Roll	7/90	Tip
Roller Coaster Rumbler	3/90	Codes
Rotor	5/90	Codes
Running Man	1/90	Cheat
Sarakon	2/91	Codes
Satan	11/90	Cheat
Saint Dragon	4/91	Tip/Cheat
Saint Dragon	7/91	Cheat
Savage	1/90	Codes
Shadow of the Beast 1	12/89	Lös./Kart.
Shadow of the Beast 1	1/90	Cheat
Shadow of the Beast 2	10/90	Cheat
Shadow of the Beast 2	12/90	Lösung
Shadow Warrior	12/90	Cheat
Shinobi	4/90	Tip
Shinobi	9/90	Cheat
Shufflepuck Cafe	2/90	Tip
Silkworm	4/91	Cheat
Sim City	11/89	Tip
Sim City	3/90	Cheat/Tip
Skidz	11/90	Cheat
Sly Spy	3/91	Cheat
Space Ace	2/90	Cheat/Lösg.
Space Quest 3	1/90	Lösung
Space Quest 3	2/90	Lösung
Space Harrier	5/90	Cheat
Speedball 2	4/91	Tip
Spell Bound	12/90	Codes
Spherical	11/89	Codes
Spherical	4/91	Codes/Cheat
Stadt der Löwen	1/91	Tip
Starflight	5/90	Tip
Starflight	11/90	Tip
Starglider 2	2/90	Cheat
Starglider 2	1/91	Cheat
Stormlord	4/90	Cheat
Strider	3/90	Cheat
Strider	7/90	Cheat
Stryx	7/90	Cheat
Stundenglas	7/91	Tip
Stunt Car Racer	3/90	Tip
Stunt Car Racer	4/90	Tip
Super Cars	5/90	Cheat/Tip
Super Cars 2	7/91	Cheat
Super Hang On	2/91	Cheat
Super Hang On	3/91	Tip
Super Off Road Racer	2/91	Cheat
Super Wonderboy	5/91	Tip
Supremacy	12/90	Tip
Sword of Sodan	2/90	Cheat
Tangram	7/91	Codes
Take 'em out	7/90	Tip
Teenage Mutant Turtles	4/91	Cheat
Tennis Cup	7/90	Tip
Test Drive 2	12/90	Cheat
Test Drive 2	4/91	Cheat
Third Courier	1/91	Tip
Third Courier	2/91	Tip
Thunderbirds	3/90	Codes
Thunderblade	1/90	Cheat
Time	5/90	Lösung
Time Machine	3/91	Cheat
Torvak the Warrior	5/91	Cheat
Total Recall	5/91	Cheat
Toyota Celica GT	3/91	Cheat
Transworld	1/91	Tip
Treasure Island Dizzy	1/91	Tip
Treasure Island Dizzy	2/91	Lösung
Treasure Island Dizzy	4/91	Cheat
Treasure Island Dizzy	5/91	Cheat
Turbo Out Run	4/91	Cheat
Turn it	4/90	Codes
Turrican	9/90	Cheat
Turrican	12/90	Tip
Turrican 2	4/91	Cheat
TV Sports Basketball	5/90	Tip
TV Sports Basketball	7/90	Tip
Twinworld	4/90	Tip
Twinworld	10/90	Tip
Unendliche Geschichte 2	4/91	Codes
Unendliche Geschichte 2	5/91	Codes
Unreal	12/90	Cheat
Untouchables	5/90	Cheat
Venus	10/90	Cheat/Codes
Vermeer	2/90	Tip
Vigilante	11/89	Cheat
Viking Child	11/90	Codes
Warlords	7/91	Tip
Weird Dreams	4/90	Tip
Weird Dreams	5/90	Cheat
Wild Streets	7/90	Listing
Wild West World	2/91	Tip
Wild West World	4/91	Tip
Wild West World	5/91	Tip
Wild West World	7/91	Tip
Wings	12/90	Tip
Wings	3/91	Tip
Wings of Death	4/91	Cheat
Wings of Fury	11/90	Cheat
Wings of Fury	12/90	Cheat
Wings of Fury	3/91	Tip
Wizball	1/90	Cheat
Wonderboy in Monsterland	3/90	Tip
Wonderboy in Monsterland	7/90	Cheat
Wrath of the Demon	2/91	Tip
Wrath of Nikademus	7/91	Tip
Xenomorph	7/90	Karten
Xenon 2	1/90	Tip
X-Out	11/90	Cheat
Xybots	1/90	Cheat
Zak McKracken	1/91	Tip
Zak McKracken	7/91	Tip
Zarathrusta	5/91	Codes
Zombi	5/90	Lösung
Z-Out	2/91	Cheat

Die Soliden

Tips & Tricks

Robert Oechsler und Roland Pircher haben ein paar hilfreiche Tips in Sachen **Over the Net** auf Lager. Beim Aufschlag mit dem zweiten Spieler ganz nach unten gehen, so kann der Aufschlagende mit Leichtigkeit ins freie Feld spielen. Während der Aufschlagphase sollte man öfters mal den Feuerknopf drücken; der Aufschlag wird dadurch um einiges härter. Wer gerne mal ein As schlagen will – bitte schön! Von links eine Sprungangabe mit geringem Speed (ohne Feuerknopf), dann den Joystick nach rechts-unten ziehen. Sobald der Ball im gegnerischen Feld angenommen wird, beide Spieler in den hinteren Ecken plazieren, da der Compi immer dort hinspielt oder einen kurzen, langsamen Ball hinters Netz setzt (dann schnell nach vorne laufen und annehmen). Bei einem gegnerischen Schmetterball setzt man den Block dann an, wenn der Gegenspieler im Sprung höher als die Netzkante ist. Bei den drei ersten Gegnerteams sind Schmetterbälle im Angriff sehr erfolgreich; gegen das letzte Team helfen eigentlich nur noch Lobs.

Um allen Weltraumpiraten den Einstieg bei **Mega-Traveller 1** ein wenig zu erleichtern, kommen die Tips von Jens Lindhorst gerade recht. Zuerst sollte die Gruppe vor den Verfolgern in Richtung Raumhafen fliehen. Dort angekommen besorgt man sich das Zielprogramm für den Laser und düst nach Stur ab. Hier holt man das TGP-12 und den TG 13 Kampfanzug. Die Ausweise der Kopfgeldjäger sollten zum Planeten Alell gebracht werden, um dort die ausgesetzte Belohnung zu erhalten. Wen die Selbstzerstörung einiger Forschungsbasen stört, sollte, sobald der Zerstörungscountdown bei 25 angelangt ist, zum Ausgang laufen und die Basis verlassen. Wenn man sie nun erneut betritt, beginnt der Countdown wieder bei 99. Raketen verkaufen ist reinste Geldverschwendung! Der schnellste Weg, die zwei Mios für ein „Sprung-2" Triebwerk zusammenzuraffen, ist Piraterie. Dazu eignet sich besonders das Efate-Sonnensystem, da hier die dicksten Fischzüge möglich sind. Nach jedem Start der Interlooper treten auch die Handelsschiffe ihre Reise von den gleichen Stellen aus an – also aufpassen und abstauben! Sofern man genügend Kohle hat, sollte man seine Leute mit einem kompletten Granatensortiment versorgen, da diese selbst auf Planeten mit höchstem Justizgrad nicht konfisziert werden. Übrigens, besonders lohnende Stationen können mehrmals ausgeräumt werden, indem man startet und gleich wieder landet.

Ein kleiner Tip zu **Armour-Geddon** kommt von Michael Hirsch. Verliert man eines seiner Vehikel im Kampf, sind ja leider auch die Waffen futsch – nicht jedoch mit diesem Trick: Noch bevor ein getroffenes Fahrzeug explodiert, sollte man schnell eine F-Taste zwischen F1 und F6 drücken. Nun befindet man sich in dem Menü, in dem die Bewaffnung und das Fahrzeug anwählbar ist. Jetzt schnell das Kampfgefährt anwählen, das gerade zerstört wird (aber noch nicht zerstört IST; z.B. ein Helikopter, der getroffen wurde und gerade abschmiert) und auf die Explosion warten. Das Fahrzeug ist zwar nun hin, die Bewaffnung kann jedoch gerettet werden.

Bei **Antares** hat sich anscheinend ein kleiner Programmfehler eingeschlichen. Wer Probleme mit dem Materialcontainer hat und nicht weiß warum, der sollte mal folgendes versuchen: Bei allen gespeicherten Equipen, die noch keinen Container besitzen, kann man diesen hervorholen, indem man mittels Filemonitor eine Änderung in der Datei EA (bzw. EB oder EC) im Verzeichnis EQ auf Disk 2 vornimmt. Dazu wird einfach das 374. Byte von HEX 00 auf HEX 14 geändert – fertig! Wer keinen Filemonitor besitzt oder überhaupt nicht klarkommt, kann seine 1. Disk auch gerne an die BOMICO-Serviceline (Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach) schicken und dort die Änderung vornehmen lassen.

Haufenweise Tips zu **Warzone** schickt uns Boris Gulbinski. Den Screen immer nur schrittweise weiterscrollen lassen, so kann jeder erscheinende Gegner sofort vernichtet werden, ohne daß man sich gleich mit ganzen Horden an Feinden quälen muß. Außerdem sollte man nie zu lange warten, da man sonst mit unangenehmen Raketen Bekanntschaft macht. Gefangene grundsätzlich nicht töten; sie lassen oft sehr nützliche Extras (Medi-Kits etc.) zurück. Häuser, Zelte, Fässer etc. unbedingt abballern, denn auch diese verbergen oft nützliche Geräte. Die Wahl der Waffen hängt stark von der gegebenen Situation ab (Granatwerfer sind nur in sehr wenigen Fällen brauchbar). Bei größeren Zwischen- oder Endgegnern gibt es meist eine günstige Position, in der man nicht getroffen werden kann. Die „Smart-Bomb" nicht bei Endgegnern vergeuden, sondern in ausweglosen Situationen benutzen.
Level 1: Eines der vier Fässer im ersten Bild enthält eine Smart-Bomb. Den Zwischengegner mit einer weitreichenden Waffe von der Brücke aus bekämpfen. Im Screen mit dem Flammenwerfer nach links unten gehen und auf das Haus ballern! Beim Endgegner oberhalb des ganz rechten kleinen Kraters auf die Grasfläche stellen und horizontal schießen.

Unser Top-Gunner Max hat einige Tips zu **Flight of the Intruder** parat. Zur Übung eignen sich am besten die Missionen „Morning Song", „Deck Alert" und „MIG Cap", die man, soweit möglich, mit beiden Jets bestreiten sollte. Ziemlich happig sind hingegen die Missions „Hunter Killer" und „Iron Rain 1 u. 2". Da das Landen per Hand nicht einfach ist, lohnt es sich, zuvor einige Übungslandungen zu absolvieren; dabei hat sich besonders die Coonts-Technik bewährt. Im Landeanflug Fahrwerk und Hook nicht vergessen und vor allem den richtigen Flugzeugträger anfliegen. In den Missionen sollte nur mit automatisch abschaltendem Zeitraffer geflogen werden, um nicht in heikle Situationen zu geraten. Wer es mit der A6 leichter haben will, sollte immer bei schlechtem Wetter fliegen. Beim Bombardieren schnell und tief anfliegen (Speed über 500, Höhe unter 500). Wird man mit voller Bombenladung angegriffen, wenn nötig, die schwere Last abwerfen, um wendiger zu sein. Wer ein ECM-Pod hat – unbedingt benutzen! Um Luftabwehrraketen zu entkommen, wartet man, bis die Dinger schön nah sind und dreht dann hart ab; keinesfalls dabei den Afterburner einschalten. Rookies sollten folgende Einstellung bevorzugen: Lt., normal Engine, easy Tragets und half Fuel.

Klassiker-Tips

Battle Valley: Tippt man im Spiel ROGER MELLIE THE MAN OF TELE ein, so bringt uns das erhebliche Erleichterung in Form von unendlich vielen Leben.

Beyond the Gates: Wer hier THE END OF TIME DRAWS NEAR eingibt, findet sich in einer Art Charaktereditor wieder, wo man alle möglichen nützlichen Sächelchen ein-, um- und verstellen kann.

Dragon Scape: Durch gleichzeitiges Drücken der Tabulator-Taste (TAB) und 2 findet man sich schwupdiwup im nächsten Level wieder.

Unser heutiger Dank gebührt Anke Tobler, Martin Vrezen und Werner Philip.

RICHARTZ

Computer Fachversand
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1
(0 21 53) Tel.: 37 36 Fax 8 93 29
BTX // 92223710 #

AMIGA-Software

3D-Construction-Kit	125,50
Arachnophobia	72,50
Antares	69,50
B.A.T. (D)	79,50
Bandit Kings	89,50
Big Business	59,50
Cardinal of Kremlin (D)	69,50
Castles	85,50
Champions of Raj	72,50
Chuck Yeager Air Comb.	85,50
Crystals of Arborea	75,50
Eye of the Beholder	75,50
F-15 Strike Eagle 2	79,50
Flight of Intruder (D)	99,50
Genghis Khan	89,50
Heart of China	99,50
Kick off 2	59,50
Larry 3 (D)	89,50
Logical	59,50
Lemmings	59,50
Life and Death (E)	89,50
Mario Andretti	85,50
Midwinter 2	79,50
MIG-29 Fulcrum (D)	79,50
Monkey Island	69,50
Moonbase	89,50
Pirates!	64,50
Populous	45,50
Powermonger	69,50
Proflight	99,50
Railroad Tycoon	79,50
Space Quest 3 (D)	89,50
Spirit of Adventure (D)	69,50
Their Finest Hour	69,50
Traders (M.U.L.E.)	79,50
Winning Tactics	39,50
Wonderland	69,50

AMIGA-Hardware

1,8 MB, intern (Uhr)	299,50
3,5"-Laufwerk	169,50
512 KB intern (Uhr)	99,50
Bootselector	59,50
HiRes-Maus (290 dpi)	65,50

AMIGA-PD (dt. Anl.!)
komfort. Bedienung (Einsteiger!)
große Auswahl, 3,5"-Disks ab 2,00
Einsteigerpakete:

AMIGA-Grundpaket 1	29,50
„Virenschutz total" (D)	10,00

INFOCOM KLASSIKER!

Hitchhiker, Leather Goddesses..
Planetfall, Wishbringer, Zork 2 + 3
für AMIGA/PC je DM 34,50

ATARI, MS-DOS, CDTV
Große Auswahl!
Telefonisch nachfragen!

0 21 53/37 36

Wer Anrufbeantworter nicht mag, der bestellt telefonisch zwischen 12.00 und 18.00 Uhr

Irrtümer und Änderungen vorbehalten!
NN-Versand Inland + 8,–/Ausland a. A.

Eye of the Beholder

Lösung

Tata! Kaum getestet – schon gelöst! Beteiligt an der Lösung und damit natürlich auch mit unserem Dank überschüttet sind Matthias Kühn (Lösungsweg), unser Mäxchen (Tips) und Christian Lupp (Karten). Da das Game eigentlich keine unlösbaren Rätsel aufgibt, beschränken wir uns hier rein auf die wichtigsten Aktionen, um dem bösen, bösen Beholder ein für alle Mal das Licht auszuknipsen. Selbstverfreilich gibt es jede Menge brauchbare Waffen und Features zu finden; aber wie gesagt – da's nicht schwer ist, wird's hier nicht extra erwähnt. Vorweg jedoch ein paar wichtige Tips:

Eine empfehlenswerte Crew enthält einen Fighter (Dwarf od. Human), einen Marge (Elf), einen Ranger (Elf od. Human) und einen Fighter/Cleric/Marge (oder ähnlichen Mix). Zwei weitere Mitglieder lassen sich durch Wiederbelebung (durch Marge der Zwerge im Level 5) gewinnen. Die beste Allround-Zauberwaffe ist die „Magic Missle", später der „Fireball" und der „Lightning Bolt". Der „Cone of Cold" hat sich gegen Höllenhunde und andere „Feuerwesen" bewährt; „Ice Storming" und „Vampiric Touch" sind auch nicht zu verachten. Die ultimative Verteidigungswaffe ist die „Stone Skin". Ein kleiner Trick, um allen Gruppenmitgliedern eine solche zu verpassen, ist dieser: Mit dem Spruch in einer Ecke verkriechen, ihn lernen, auf zwei Mitglieder anwenden, wieder schlafen, auf zwei weitere Abenteurer anwenden, usw. bis jeder eine „Stone Skin" hat. Zusätzlich hat man dann noch zwei in Reserve! An Cleric-Sprüchen sind „Bless" und „Prayer" besonders gegen Magie geeignet. Überhaupt sind alle Cleric Level-5-Sprüche zu empfehlen. Niemals Sondermesser (z.B. Guinsoo) in die Runen legen oder auf Löcher im Boden werfen, denn sie sind dann auf immer verloren. Bis unser Cleric endlich den „Create Food"-Spruch kann, mit Nahrung knausern, wo es nur geht. Zu Rust Monsters, Mind Flayers und Spiders immer Abstand halten und mit Distanzwaffen bekämpfen. Bei Kenkus verstecken, bis sie zweimal Magic Missles geschossen haben, dann angreifen. Übrigens, das „Oracle of Knowledge" wird aktiviert, indem man ein „Orb of Power" in die Nische daneben legt! So, nun aber mal an's Eingemachte:

Level 1:
Die Türe zum 2. Level öffnet sich, wenn man auf die Druckplatte davor etwas ablegt und dann den Knopf zum Öffnen der Türe betätigt.

Level 2:
Hier schließt sich eine Fallgrube durch einen gezielten Wurf auf die dahinterliegende Druckplatte. Ein Gitter läßt sich öffnen, indem man etwas durch es hindurch wirft. In einem kleinen Raum, an dessen Wand „Entry Level" steht, sollte man die Türe von innen schließen und anschließend den Knopf in der Wand drücken. Nach der zweiten „Raumverschiebung" findet man hinter einer Tür einen Schlüssel. Er öffnet das Tor zum 3. Level.

Level 3:
Dort müssen alle Gems in die Augen eingesetzt werden, um den Durchgang zum Level 4 zu öffnen.

Level 4:
Alle „Acces Control Lever" schalten, um in den 5. Level abzusteigen.

Level 5:
Hier trifft man auf die Zwerge, welche einem das „Stone Medalion" vermachen. Zusammen mit dem „Stone Necklace", das sich auch in diesem Level befindet, bringt es uns in den 7. Level.

Level 7:
Von dort mit Hilfe des „Stone Daggers" weiter in den 9. Level.

Level 9:
Einige Türen lassen sich mit den roten Steinen öffnen, die man auf den Köpfen daneben findet. Weiter geht's in den 8. Level.

Level 8:
Den Raum mit dem Portal für das Zepter aufsuchen (Achtung: es gibt zwei Portale; durch eines kommt man an, durch das andere geht's davon) und abwärts in den 10. Level.

Level 10:
Hier plätten wir einen Haufen Mantis. Dann wird der Totenkopfschlüssel eingesammelt, die Türe aufgesperrt, „Shinda" verhört und der Prinz befreit. Nun zurück durch das Portal in den 8. Level und weiter in den 5. Level zu den Zwergen.

Level 5:
Mit zwei goldenen Schlüsseln läßt sich hier ein Teleporterraum öffnen. Dort den richtigen Weg wählen, die drei Schalter umlegen, und schon befindet man sich im 6. Level.

Level 6:
Die Scharen von Kenkum's niedermähen und den Magier umnieten. Die Kenku Eggs sind eßbar; eignen sich jedoch auch hervorragend, um die Drows im nächsten Level zu bestechen. Nachdem man die Dart-Falle überwunden hat, sammelt man alle Darts ein und legt diese in der Kammer dahinter in die Nische. Die Wand verschwindet daraufhin, und man gelangt mittels drei Schlüssel von der nordwestlichen Kammer hinab zu den Drow's.

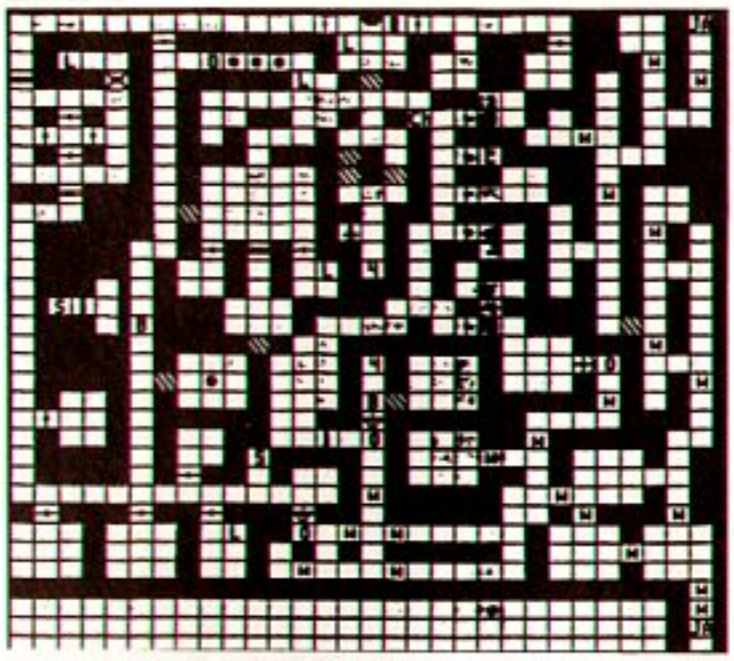
Level 7:
Die Drow's besticht oder plättet man. Nun wieder runter in den 10. Level.

Level 10:
Mit einem Schalter werden zwei Wände so verschoben, daß ein Durchgang zu zwei weiteren Schaltern frei wird. Den westlichen Schalter zweimal betätigen und durch das Loch in den 11. Level.

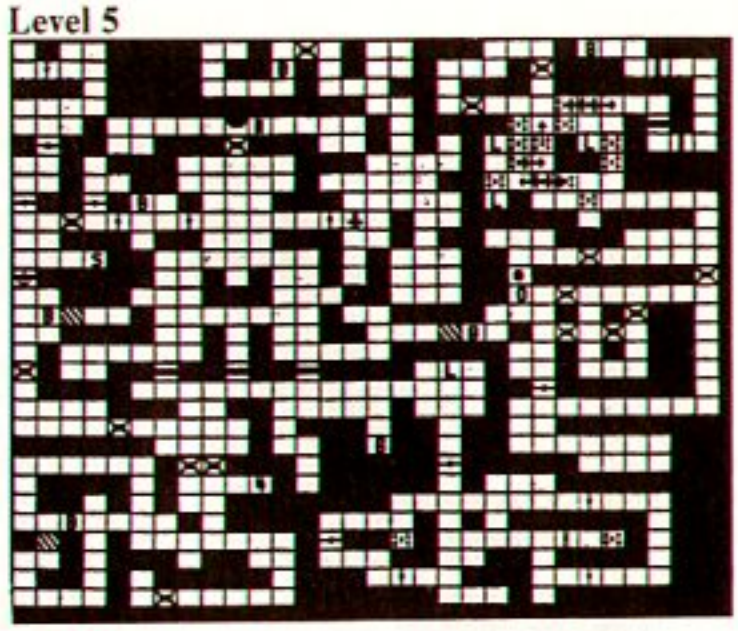
Level 11:
Hier werden die Wände durch die Knöpfe im Uhrzeigersinn gedreht und so geschaltet, daß die Öffnungen beieinander sind. Dann geht's viermal durch die Tür zu den vier Abschnitten des Levels. Man besorgt das „Stone Ahnk" und den Trank für den König. Durch das Ahnk-Portal zurück zu den Zwergen und den König heilen. Nun erhält man den „Wand of Silvias" und begibt sich durch das Orb-Portal in den 12. Level.

Level 12:
Nach ein paar Golems und einem Raum mit vielen Schaltern trifft man auf den Beholder. Diesen besiegt man mit dem „Wand of Silvias“, und schon hat man seine Aufgabe erfolgreich beendet.
Zuletzt noch ein kleiner Hinweis zu den Karten: Alle haben wir diesmal zwar leider nicht untergebracht, aber keine Sorge; der Rest folgt in der nächsten Ausgabe. Und wer sich wundert, daß die Pläne der ersten drei Level nicht mit von der Partie sind, der sollte mal einen Blick in die Spielpackung werfen!

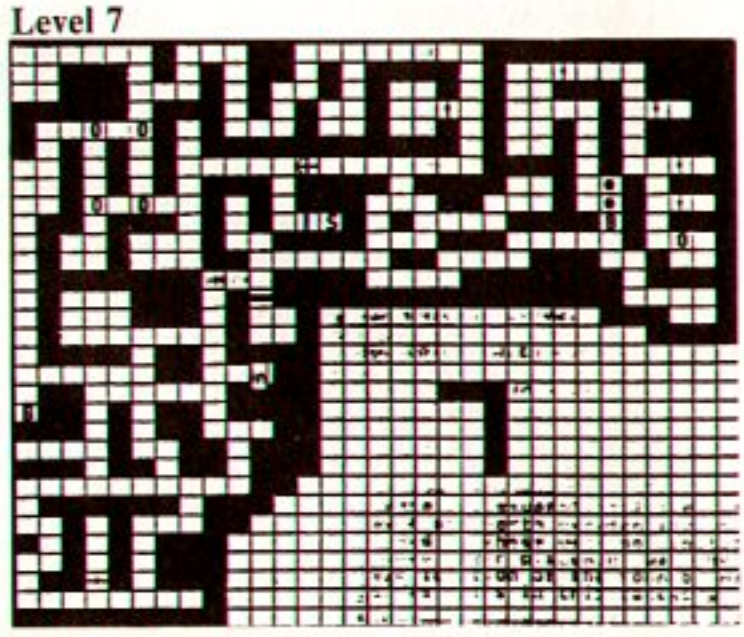
Level 4



Level 5



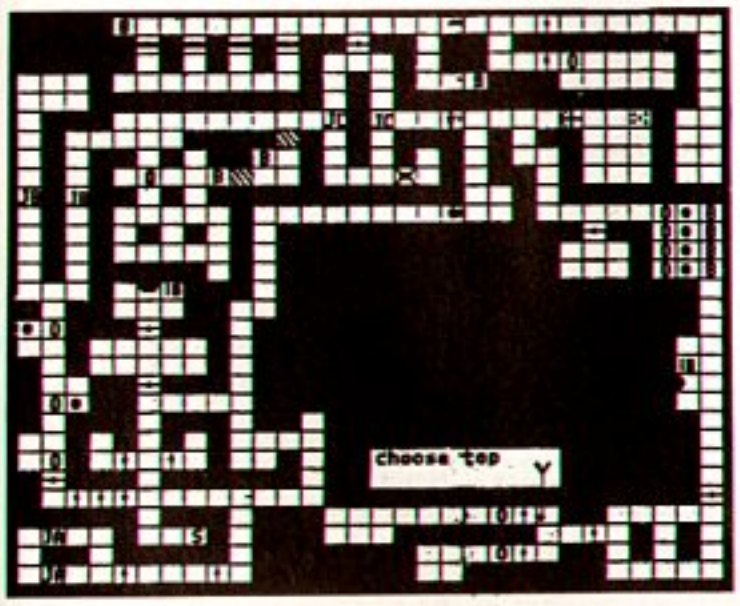
Level 7



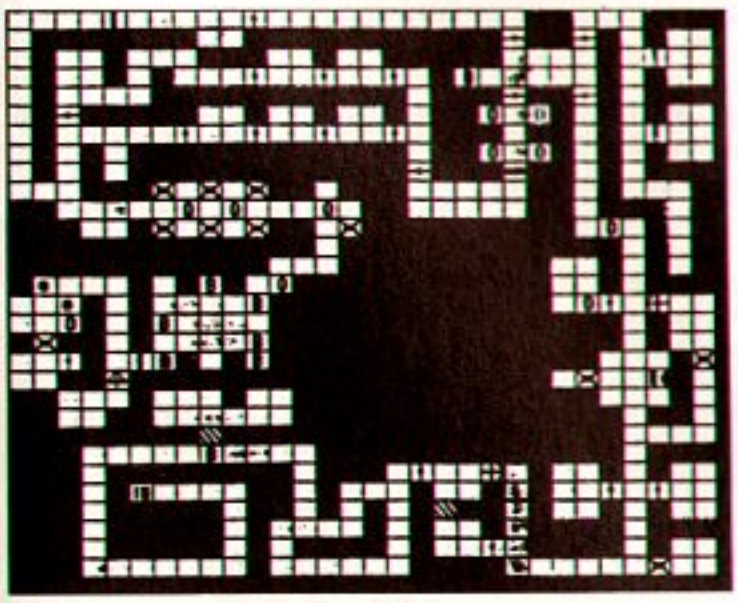
Regular wall
Simple button gate
Keyed gate
Lever operated gate
One way gate (south)
One way gate (east)
Pit (both closing & permanent)
Floor plate
Button on wall
Lever on wall
Stairs
Web (level 4)
Dwarf "stone" gate
Teleporting field
Illusionary wall
Moving wall
Hidden jump to other square [JA]
Column (level 12)
Column with eye (12)
Light beam (12)

wall or not wall
Tools
Dwarf
room of gates

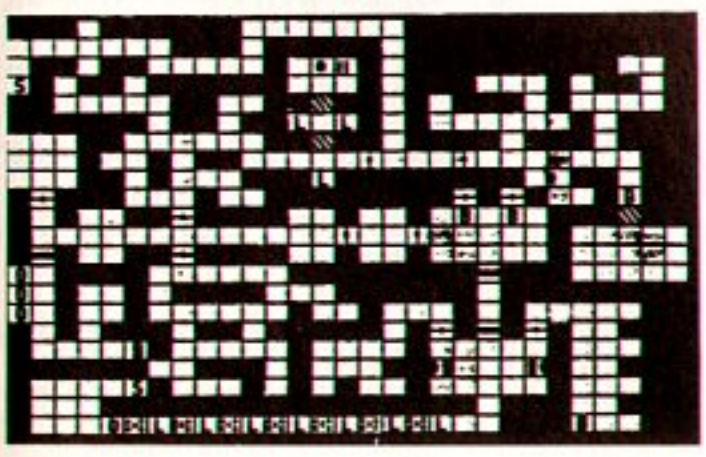
There are several stairs going back and forth between levels 7 and 9. These were not included since their placement was unknown. The location of the room of many gates falls in this category.



Level 8



Level 9



Level 10

Info anfordern

Wir informieren erst – und versenden dann

AMIGA ATARI PC

☎ 030 / 451 82 98
☎ 030 / 451 82 99
Fax 030 / 451 82 93

TK Soft Tisma & Kühn, Afrikanische Straße 158, 1000 Berlin 65

Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter! Bei diesen Preisen könnten Sie schwach werden! **Bestellnotruf: 0 2 3 7 4 / 7 4 1 1 2.**

	Am/ST	PC
Bandit Kings	**80,95**	**80,95**
Brat	**53,95**	
Das Boot	73,95	82,95
F-15II Strike Eagle	72,95	a. A.
Genghis Khan *	**80,95**	**80,95**
Gods	63,95	
Gunship 2000		**91,95**
Hard Driving 2	59,95	68,95
Lemmings	55,95	73,95
Logical	54,95	61,95
Maupiti island	61,95	
Midwinter 2	**71,95**	**a. A.**
MIG 29 Fulcrum	80,95	80,95
Railr. Tycoon	**66,95**	**83,95**
Shadow Dancer	**55,95**	

	Am/ST	PC
Sim Earth		**86,95**
Sorcerers		68,95
Team Suzuki	57,95	
Toki	**57,95**	
Transworld	64,95	68,95

Am besten schon mal vorbestellen: Wingcommander 2, Falcon 2.0, Ultima 7, Larry 5, Battle Isle. Anruf genügt.

*-nur Amiga / ^ -nur ST!

3D-Construc. Kit ST 86,95- PC/Am 111,95! Dies ist nur ein kleiner Auszug des Lieferprogramms. Sonderaktionen bitte telefonisch erfragen! Änderungen, Irrtümer vorbehalten.

Versand per Post Nachnahme DM 7,50. Alles aus den Lieferprogrammen von Bomico, Rushware und United Software. Grzywaczewski Datentechnik, Genickestr. 10, 5860 Iserlohn, Telefon 02374 74112

Quest for Glory II

Lösung 1. Teil

Die Komplettlösung zu Quest for Glory II verdanken wir Sascha Bercht – herzlichen Dank! Wenn man sich in Hero's Quest (Quest for Glory I) schon heldenhaft benommen hat, kann man das Ergebnis davon nach Quest for Glory II importieren. Davon sollten besonders Charaktere Gebrauch machen, die entweder alle Zaubersprüche, viel Geld oder beides hatten. Allerdings muß auch darauf geachtet werden, daß die Werte für die einzelnen Fähigkeiten nicht zu niedrig sind, da beim Neu-Anlegen eines Charakters schon sehr hohe Werte gegeben werden. Soviel zur Theorie, jetzt zur Praxis.

Der 1. Tag:

Am Anfang des Spiels befindet man sich im Katta's Tail Inn. Abdulla, der vollschlanke „Vertreter" spricht das Problem der Stadt an. Es ist nämlich der Emir von Raseir verschwunden. Als erstes geht's zur Geldwechslerin, die ihren Arbeitsplatz am Ende der Straße Dinar Tarik hat und unsere 150 Goldmünzen in Dinare tauscht. Der Dieb macht hier das typische Zeichen („make sign"), um sich als solcher zu erkennen zu geben und später Aufträge von der Wechselmama zu bekommen. Weiter geht's in Kurzform, um das Spielen ein wenig zu erleichtern.

Gate Plaza, Ali Chica: Karte und Kompaß kaufen. Auf der Karte lassen sich dann alle Orte in Shapier, an denen man bereits war, durch Anklicken erreichen. Plaza of Fighters: Hier kauft man einen normalen Beutel und mehrere Wasserbeutel. Feilschen läßt sich auch: „bargain for waterskin". Guild Hall: Rakeesh über „Bein", „Dämonen" und „Zauberer" ausfragen; innen: ins Buch eintragen und sich die Aufgaben an der Tafel merken; Der Kämpfer sollte mit Uhura trainieren. Fountain Plaza: Wasserbeutel auffüllen. Katta's Tail Inn: im Nebenraum bis zum Morgen schlafen.

Der 2. Tag:

Dieb: Guild Hall: trainieren (vor allem Dodge). Apotheke: über pills, griffin, Aziza, fruit of compassion, monsters, dispel potion, potions ausfragen; Pillen kaufen. Mit dem Seilkünstler trainieren (Achtung Health-Points!). Waffengeschäft: bis zu 15 Messer kaufen (auch später wieder). Saurus Lot (vor der Stadt): Saurier kaufen, dabei handeln. Wüste: zur Oase solange nach Süden reiten, bis man sich von unten nach oben bewegt, 1 Feld weiter und dann links; Bart mitnehmen; Monster UNBEDINGT vermeiden! Geldwechslerin: Job annehmen, mit der Karte zum beschriebenen Ort gehen. Tatort: bis Mitternacht warten (gute Zeit um „sneak" zu üben), dann die Tür aufbrechen, Teekanne nehmen, Scharniere am Schrank ölen, Schrank öffnen und untersuchen. Unter den Teppich sehen, stehenbleiben, bis der Blinde vorbei ist, Falltür öffnen, Teppich zurückrollen, im Schrank verstecken, unter den Teppich sehen, Truhe aufbrechen (pick lock), 60 Dinar nehmen, Teppich zurückrollen, im Schrank verstecken, Teppich zurückrollen, unter den Teppich sehen, Truhe durchsuchen, Dolch nehmen, Teppich zurückrollen, RAUS !!! Inn: bis zum nächsten Morgen schlafen.

Kämpfer: Guild Hall: mit Uhura trainieren. Apotheke: siehe oben. Saurus Lot: Saurier kaufen (feilschen!). Wüste: in Oase (s.o.) den Bart mitnehmen, Von evtl. besiegten Skorpionen den Schwanz, von Brigands das Geld mitnehmen! Jackalmen noch vermeiden! Griffin (vor der Stadt nach links reiten): Geröllhaufen untersuchen, Fels bewegen, Feder nehmen. Wüste: Monster bekämpfen, um Skills zu verbessern. Shapeir: Bart an Zauberer und Skorpionschwanz an Apotheker verkaufen. Inn: Shema bewundern, essen und schlafen.

Zauberer: Apotheke: s.o., zusätzlich Mana Pills kaufen. Magic Shop: nach Aziza, WIT, Spells fragen, Spells kaufen (levitate, force bolt, razzle dazzle) und feilschen! Saurus Lot: Saurier kaufen. Wüste: in Oase (s.o.) den Bart mitnehmen. Griffin: an Felsen stellen, CAST LEVITATE, Feder nehmen. Wüste: Monster bekämpfen (z.B. mit FLAME DART).

Der 3.Tag:

Tarik of Stars: (südliches Ende) Astrologen über future, signs befragen; über sich selbst erzählen. Fountain Plaza: dem Bettler Geld geben. Shmali Tarik: anklopfen, Namen sagen, folgendes eingeben: „Keapon Laffin", „Air", „Aziza". Aziza: über magic, fruit of compassion ausfragen.

Kämpfer und Dieb: Guild Hall: trainieren lassen.

Zauberer: Shapeir: in Richtung Norden gehen und in die alleroberste Sackgasse. Kleine Hilfe: den mit CAST DETECT auftretenden Pfeilen folgen; CAST OPEN. WIT: Namen eingeben, „Erasmus" eingeben. Eingangstest: CAST DETECT, CAST FETCH (auf magische Glocke), CAST TRIGGER (auf obere Glocke). Test 1: CAST FETCH (auf Stab), CAST LEVITATE (bis Stab vorbei). Test 2: CAST TRIGGER (auf Mauer), CAST DAZZLE, climb wall, CAST TRIGGER (auf die Mauer). Test 3: CAST DART (auf Eis), CAST BOLT (bis Eis verschwunden). Test 4: CAST OPEN (auf Tür), CAST CALM, CAST FETCH (auf Tür), CAST BOLT (auf Tür). Auf die Frage, ob man weiter zur Schule gehen will, mit NEIN antworten. Geldwechslerin: teapot und bowl verkaufen. Plaza of Fighters: sneak, pick lock (Waffengeschäft!), close door, use oil on anvil, push anvil (mehrmals), pick lock (Truhe), push anvil.

Der 4.Tag

Aziza: nach den Elementen, Behältnissen für diese und das jeweilige Gegenelement fragen, danken und gehen. Apotheke: „incense" kaufen (nur eins!!). Astrologe: nach der Zukunft fragen.

Zauberer: Inn: essen, bis zum Abend schlafen. Wüste: mit Monstern kämpfen.

Kämpfer: Waffengeschäft: über arm wrestling ausfragen und mit ihm üben („bet"), nach ein paar Versuchen gehen. Inn: essen, bis zum Abend schlafen. Wüste: mit Monstern kämpfen.

Dieb: Seilkünstler: weiterversuchen, über das Seil zu kommen. Inn: essen, bis zum Morgen schlafen.

Der 5.Tag:

Gate Plaza: Den Weihrauch benutzen, in den Gang gehen, bis der Weihrauch verbraucht ist, die Lampe auf den Boden stellen (use), Wasser auf das Element sprühen (use waterskin). Apotheke: nach dem Luft- und Erdelement fragen. Magic Shop: nach dem Luftelement und „fooler's earth" fragen, letzteres auch mitnehmen. Aziza: nach dem Luft-, Wasser- und Erdelement fragen.

Kämpfer und Zauberer: in der Wüste Monster bekämpfen (Skills!).

Dieb: in der Stadt „sneak" üben.

Der 6.Tag:

Kämpfer: unbedingt den Blasebalg durch Armdrücken gewinnen, ansonsten wieder mit Uhura üben und Monster killen.

Zauberer: Monster bekämpfen und am Abend vor das Waffengeschäft schleichen, CAST LEVITATE, Blasebalg nehmen.

Dieb: Er kann sich heute umsehen und sich eine schöne Zeit machen, bzw. am Abend noch Schleichen üben.

Der 7.Tag:

Guild Hall: von Rakeesh die 50 Dinar Belohnung holen. Fountain Plaza: Omar zuhören, dann z.B. in der Apotheke neue Pillen kaufen, anschließend Omars Geldbeutel aufheben. Um Paladin zu werden, muß man ihm den Beutel zurückgeben. Ansonsten behält man den Kies.

Kämpfer und Zauberer: mit Uhura üben und Monster killen.

Dieb: Magic Shop: magisches Seil kaufen. Waffengeschäft: in der Nacht mit dem Seil vor die Tür schleichen, das Seil benutzen und den Blasebalg holen.

Der 8.Tag:

Dem Musiker Geld geben. Palace Plaza:

Kämpfer: nahe an das Element hingehen, dann Erde in den Trichter schütten (drop earth in funnel), evtl. öfters versuchen; wenn man keine Erde mehr hat, neue beim Magier besorgen. Wenn die Erde im Trichter ist, das Element mit dem Blasebalg einfangen (use bellows).

Zauberer: dicht ans Element herangehen, CAST LEVITATE, Erde in den Trichter schütten, Blasebalg benutzen.

Dieb: Die Erde in den Trichter werfen und dann wie oben den Blasebalg benutzen.

Kämpfer: im Waffengeschäft ein Schwert kaufen. Sonst wie immer üben, üben, üben und trainieren.

Der 9.Tag:

Üben, trainieren, üben und trainieren.

Dieb: Griffin: Mit dem Seil am Felsen hochklettern und die Feder nehmen.

Der 10.Tag:

Endlich für alle mal ein Ruhetag, da das letzte Element besiegt ist und das nächste auf sich warten läßt. Also: ÜBEN! Die einzige kleine Aufgabe wäre, den Derwisch über das Biest (ohne die Schöne) auszufragen.

Der 11.Tag:

Auch dieser Tag vergeht mit Warten, Monster killen, trainieren, Geld scheffeln, schlafen und Informationen sammeln. Shema bittet uns, ihren Bruder zu finden, der in Raseir versucht, die Ordnung wieder herzustellen. Der Wächter am Stadttor erzählt uns, daß eine Karawane nach Raseir am 17.Tag hier losreitet. Abends erscheint Omar im Inn und gibt wieder ein paar seiner Gedichte zum besten.

Der 12.Tag:

Heute will das Erdelement der Stadt an den Kragen.

Dieb: Apotheke: dem Apotheker vom Erdelement erzählen und das Brennpulver an sich nehmen. Am besten auch gleich noch Öl mitnehmen. Erdelement: es befindet sich meist in den Gassen um den Fighters Plaza. Wenn man es gefunden hat, wirft man einfach das Brennpulver drauf.

Kämpfer: Rakeesh: über „nature" und „flaming sword" ausfragen und das Schwert leihen. Erdelement: s.o., mit dem Flammenschwert bekämpfen.

Zauberer: Erdelement: mit CAST DART bekämpfen. Den traurigen Reste vom Element in den anfangs gekauften Beutel tun. Magischer Baum: (von der Stadt aus nach Osten reiten) dem Baum Wasser geben, ihm dann über sich selbst und über das Erdelement erzählen, ihm Erde geben und umarmen und zu guter Letzt den Namen sagen, den man von Aziza weiß (tell tree her name); sich die Frucht nehmen. Apotheke: dem Apotheker die Frucht und die Feder geben, dann die Dispel Potion mitnehmen. Den Rest des Tages wie immer verbringen.

So, damit dürftet Ihr erstmal beschäftigt sein – den Rest gibt's dann in zwei Monaten in diesem Theater...

computer cocktail

24 Stunden Bestellservice
(07531) 56227

ZU WENIG SPEICHER ???

512 KB Speichererweiterung
für AMIGA 500
mit Uhr, abschaltbar

SONDERPREIS: Nur DM **79;-**

DIGITIZER:

DeLuxe View 4.1 DM 339,-

VideoSplit 2 DM 279,-

DeLuxe Sound 3.0 DM 209,-

PUBLIC DOMAIN SERIEN:

Jede Diskette nur DM 2,40
FRED FISH: Nr. 1 - 480
KICKSTART: Nr. 1 - 380
BAVARIAN: Nr. 1 - 240
ab 10 Disketten DM 2,20 pro Disk
ab 50 Disketten DM 2,00 pro Disk
ab 100 Disketten DM 1,80 pro Disk

DISKETTEN ANGEBOTE 3,5":

2DD NEUT.	10 St. 9,20	100 St. 89,-	1000 St. 850,-
2DD SONY	10 St. 18,50	100 St. 165,-	1000 St. 1550,-
2HD NEUT.	10 St. 17,-	100 St. 160,-	1000 St. 1500,-
2HD SONY	10 St. 31,-	100 St. 295,-	1000 St. 2850,-

KEIN GELD FÜR TEUERE SPIELE ?

VASIB bringt PD-Spiele vom Feinsten

Jedes Spiel nur DM 4,-

01 MAD FACTORY	02 BROKER
03 MORIA 3.0	04 PETERS QUEST
05 DRAGONS CAVE	06 MECHFIGHT
07 BLIZZARD	08 PYTHAGORAS
09 HANDEL	10 MONOPOLY
11 MOONBASE	12 DRIVE WARS
13 HEAD GAMES	14 MAGABALL
15 DRIP	16 HOLLYWOOD
17 RISK 3.0	18 STONE AGE
19 GROßKAPITALIST	20 EMPOROS
21 Q-BALL II	22 CHESS 2.0
23 MOVE	24 PACCER
25 ATLANTIS	26 DARK STAR
27 EXTERMINATE	28 JUMPY
29 WIZZYS QUEST	30 ALIEN FORCE

ALLE DISKETTEN SELBSTSTARTEND
ab 10 Spiele DM 3,60 pro Spiel
ab 20 Spiele DM 3,30 pro Spiel
alle 30 Spiele nur DM 90,-

VASIB

Postfach 101628 * 7750 Konstanz

Kostenlose Sonderliste anfordern!

Wir liefern per Nachnahme (+ 8.-) oder Vorkasse (Scheck + 5.-)

AMIGA!

Infos, Tests, Kurse und Programme -
auf 2 Disketten.

Die Heißersehnten

Antworten

Mit **Back to the Future 3** kennt sich Christian Kaes aus. Für den Zirkuswagen braucht man alle sieben Zeitklötze. Sie befinden sich 1. zwischen dem letzten und vorletzten Waggon, 2. auf dem Dach des Waggons mit der offenen Türe, 3. auf dem Dach des Güterwagens „CPRR", 4. zwischen dem Holzwaggon und dem Personenwagen mit Aufschrift „2", 5. zwischen dem Personenwagen 1 und 2, 6. auf dem Waggon mit der Kiste und 7. an der Spitze der Lokomotive. Außerdem hebt man die Zeitklötze am besten auf, indem man den Joystick schnell nach unten und dann nach oben drückt.

Heiko Staab erlöst alle **Mortville Manor**-Gambler von ihren Qualen mit einer Mini-Lösung. Im Landsitz; auf dem Flur; Wahl auf Bild (letzte Tür links); Koffer öffnen; Koffer durchsuchen; goldenen Ring nehmen; auf dem Flur; Wahl auf Bild (vorletztes Zimmer rechts); Koffer öffnen; Koffer durchsuchen; Dolch nehmen; Keller; Dolch in Öffnung stecken (setzen); Ja; (4; 4; 1; 6; 4; 4; 2; 5; 3; 1) Ring in Öffnung der Kugel setzen; Ring solange drehen, bis sich eine weitere Geheimtüre öffnet; Holzstück aus der Hand der Toten nehmen; zurück gehen; Ring nehmen; Ausgang; Speicher (Wahl auf Bild – rechte Treppe); Schublade öffnen; Schublade durchsuchen; Holzstock nehmen; Gegenstand aus Holz in die Öffnung auf der Schrankplatte setzen; Stock durch Kugel stecken; Kugel drehen; Buch lesen; geschafft!

Die Frage zu **Lords of Doom** aus AJ 4/91 findet dank Torsten Frösch endlich auch eine Antwort. Die Mumie tötet man mit einem Flammenwerfer, den man sich aus einer Gartenpumpe, einem Schlauch (beides aus der Gärtnerei) und einem Benzinkanister zusammenschustert. Man benutzt die Pumpe mit dem Schlauch, geht in das Geschäft für Haushaltswaren und nimmt den Benzinkanister. Dieser wird an der Schlauch-Pumpe-Kombination benutzt, und fertig ist der Flammenspeier. Nun zum Friseur, den Abflußschlauch mitnehmen und weiter zum Auto. Dort öffnet man den Tank und füllt mittels Schlauch den Flammenwerfer auf. Jetzt kann man der Mumie eins überbraten! Den Tresor öffnet man mit sechs Zetteln, die es zu finden gilt. Da sie sich aber an immer anderen Stellen befinden, hilft nur suchen.

Tobis Kerkerzeit in **Hellowoon** beendet Jan Rothstock. Man ruft um Hilfe und nimmt dann das Moos (oft versuchen). Das Moos reibt man an sein Handgelenk, wodurch man sich von den Fesseln befreien kann. Danach aufstehen (3x eingeben) und die Türe öffnen. Jetzt Richtung Norden gehen und siehe da, Zarrak steht vor der Zellentür.

Thorsten Quast löst das **Cadaver**-Problem aus Heft 7/91. In die Schatzkammer des Königs gelangt man über den Raum „Könige Arsenal". Dort nimmt man Schwert, goldfarbenen Helm, goldfarbene Rüstung und das rotgestreifte Schild. Nun ins „Vorwärts Zimmer", den Knopf drücken, und schon wird man in die Schatzkammer teleportiert. Der kürzeste Weg in die „königliche Halle" des dritten Levels führt vom König nach Norden, wieder nach Norden und nochmals nördlich. Jetzt nach Osten und alle Steine aufsammeln. Richtung Westen und anschließend nach Norden in die Hauptpassage. Hier den Schlüssel des Königs benutzen und durch die westliche Türe in die Königliche Halle. Die Zahlen auf der Rechenmaschine stellt man folgendermaßen ein: +27 +3 −1 =29, +27 +9 −3 −1 =32, +27 −9 −3 +1 =16, +9 −3 +1 =7. Dabei ist zu beachten: Hebel nach oben bedeutet „+", nach unten bedeutet „−", Hebel in Mittelstellung ist 0 (Null).

SEGA MEGA DRIVE

d = deutsche Anleitung

Nintendo GAME BOY

Zubehör

PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC

LERN- UND ANWENDERSOFTWARE

PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

SIERRA MEGAPACKS

VORSCHAU

INTERNATIONALER SOFTWAREMARKT

ANLEITUNGEN · KOMPLETTLÖSUNGEN · PLÄNE – IN DEUTSCH

Komplettlösung: 15,- DM
Pläne: 15,- DM
Anleitung: 25,- DM

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	A
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Battalion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights of Krynn	L	P	A
Deathlord	-	P	A
Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu 2	L	-	-
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dragon Wars	L	P	A
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira Mistress of the dark	L	P	-
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90)	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Dreams	(L	P)	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Galdregon's Domain	L	-	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart of China	(L	P)	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-
Invector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	L	P	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	A
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Loom	L	-	-
Lords of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	L	P	-
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	A
Miracle Warriors	-	-	A
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Master S.)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President is Missing The	-	-	A
Prince of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Question 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secret Of The Silver Blades	L	P	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster Soundkarte	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	L	-	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Stargilder 1	-	-	A
Stargilder 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermilion (SEGA)	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Comm. + Secr. Miss.	-	-	A
World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Zack McKracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

"L" und "P" in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!
Fett gedruckte Titel sind neu!

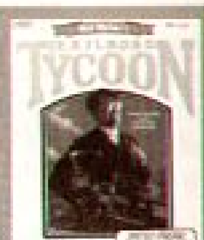
DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

1

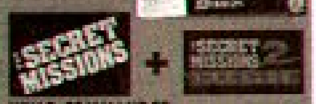
SECRET OF MONKEY ISLAND
Amiga 74,90
Atari ST 74,90
PC VGA 89,90
PC EGA 69,90
- komplett deutsch -

2



RAILROAD TYCOON
Amiga 89,90
IBM PC 84,90

3



WING COMMANDER
incl. SECRET MISSION 1 und 2
IBM PC 169,00

		Amiga	C 64	IBM-PC	Atari ST
4.	SIM EARTH			84,90	
5.	BUCK ROGERS	89,90	64,90	89,90	
6.	CHAOS STRIKES BACK	74,90			74,90
7.	EYE OF THE BEHOLDER	84,90		84,90	
8.	SILENT SERVICE 2			89,90	
9.	ULTIMA 6		89,90	89,90	
10.	MARIO ANDRETTI'S			74,90	

CPS
Frank Heidak

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

Cards
VISA

SONDERANGEBOTE

		TYP	AMIGA	C 64	IBM-PC
ARCTIC FOX	D	SIM			29,90
BAD BLOOD	D	ROL			49,90
BARD'S TALE 1 THE	D	ROL		24,90	
BARD'S TALE 1 + DUNGEON WIZARD	D	ROL		49,90	
BARD'S TALE 2 THE	D	ROL	49,90	29,90	49,90
BLOODWYCH	E	ROL		44,90	
CAVEMAN UGH-LYMPICS	E	SPO		24,90	39,90
DEJA VU	D	ADV		29,90	
DAM BUSTERS THE	D	SIM		29,90	
DUNGEON WIZARD	D	ROL		29,90	
EMERALD MINE 1	D	ARC		29,90	
EMERALD MINE 2	D	ARC		29,90	
EMERALD MINE 2 PROFESSIONAL	D	ARC	29,90		
EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER	D	SPO	49,90		
EYE OF HORUS	D	ARC		29,90	
FAERY TALE ADVENTURE THE	E	ROL		29,90	
FLIGHT PATH 737	D	SIM	19,90		
FLUGSIMULATOR 2 KOMPL. 01	D	SIM		49,90	
FOOTBALL MANAGER	E	SPO		34,90	
FOOTBALL MANAGER 2	D	SPO		29,90	29,90
GARRISON	D	ARC	29,90		
HOLLYWOOD POKER	D	STR		19,90	
IN 80 TAGEN UM DIE WELT	D	STR		9,90	
INFILTRATOR 2	D	ADV		29,90	
INTERNATIONAL KARATE	D	SPO		19,90	
JET	D	SIM	59,90	49,90	-
JUMP JET	E	SIM		14,90	
KICK OFF 2 - FINAL WHISTLE	D	SPO	29,90		
KICK OFF PLAYER MANAGER	D	SPO	54,90		
KICK OFF 2 - WINNING TACTICS	D	SPO	24,90		
KING'S QUEST 1 oder 2 (e)	D	ADV	49,90		49,90
LAS VEGAS ROULETTE	D	STR			29,90
LORDS OF CONQUEST	D	STR			39,90
L.A. CRACKDOWN	E	ADV		24,90	
MS. PACMAN	E	ARC			24,90
OMEGA	E	SIM	59,90		
PACMAN	E	ARC		14,90	
SECONDS OUT	E	SPO	19,90		
SILENT SERVICE	E	SIM		49,90	49,90
SKYBLASTER (CDACTION)	D	ARC	19,90		
SOLO FLIGHT	D	SIM		14,90	
STARWAYS	D	ARC	19,90		
SWORDS OF TWILIGHT	D	ROL	39,90		
THUNDERCHOPPER	E	SIM		49,90	49,90
TRACK & FIELD INCL. JOYPAD	E	SPO		39,90	
ULTIMA 3	D	ROL	59,90	39,90	
WINGS SET INCL. 2 SCENERIES	D	SIM	59,90		
UP PERISCOPE	D	SIM		49,90	49,90
WARLOCK	D	ARC	14,90		
WATERLOO	D	SIM	39,90		39,90

MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	ST	IBM-PC	VGA	SK
'NAM	SIM	84,90		84,90	89,90		
688 ATTACK SUBMARINE	SIM	74,90			84,90	J	J
A 10 TANK KILLER	SIM	89,90			94,90	J	
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	SIM	84,90					
ARMOUR GEDDON	SIM	74,90		74,90			
BACK TO THE FUTURE 2	ARC	74,90	44,90	74,90	74,90	J	
BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA	SIM	94,90			94,90		
BARD'S TALE 3 THE	ROL	74,90	69,90		79,90		
BATTLE COMMAND	SIM	74,90		74,90	84,90	J	
BATTLEHAWKS 1942	SIM	69,90			69,90	J	
BETRAYAL	STR	84,90	69,90				
BUNDESLIGA MANAGER	SPO	54,90	44,90	59,90	59,90	J	
[illegible] - DAS BAUHAUS	SIM	69,90		69,90			
CADAVER	ADV	74,90		74,90			
CADAVER LEVELS THE PAY OF	ADV	44,90		44,90			
CASH	SIM	69,90					
CASTLE MASTER	ADV	74,90	44,90	74,90	84,90		
CASTLES	STR				89,90	J	J
CENTURION DEFENDER OF ROME	SIM	69,90			84,90	J	J
CHALLENGERS	COM	84,90	64,90	84,90	84,90		
CHAMPIONS OF KRYNN (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90		74,90		
CHUCK YEAGER 2.0	SIM	69,90					
CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT	SIM				89,90	J	J
CIVILIAN AIRCRAFT FLIGHT TRAINER	SIM				84,90		
CRYSTALS OF ARBOREA	ROL	74,90		74,90	74,90		
COIN OP HITS 2	COM	84,90	54,90	84,90			
CURSE OF THE AZURE BONDS (AM 1 MB)	ROL	74,90	67,90		77,90		
DARK HEART OF UUKRUL	ROL				84,90		
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	ROL		79,90		89,90		J
DEUTSCHES AFRIKA KORPS	SIM		69,90				
DRACHEN VON LAAS DIE	ADV	74,90					
DRAGON FLIGHT	ROL	84,90		84,90			
DRAGON WARS	ROL	74,90	49,90		89,90		
DUNGEON MASTER (AM 1 MB)	ROL	74,90		74,90			
DUNKLE DIMENSION DIE	ROL		69,90				
D.A.K. SZENARIOS	SIM		19,90				
ELITE	SIM	74,90			74,90		
ELITE PLUS (NUR VGA)	SIM				94,90	J	
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	ADV	84,90	59,90	94,90	94,90	J	
EPYX SPORTING GOLD	COM	74,90		74,90	74,90		
F 15 STRIKE EAGLE 2	SIM	89,90			129,90		
F 16 COMBAT PILOT	SIM	79,90	44,90		79,90	J	
F 19 STEALTH FIGHTER	SIM	84,90		84,90	94,90	J	J
F 29 RETALIATOR	SIM	74,90		74,90	74,90	J	
FLIGHT OF THE INTRUDER	SIM				94,90	J	
FLUGSIMULATOR 4	SIM				179,90	J	
FLUGSIMULATOR SZENERIEDISKETTEN (e)	SIM				49,90	J	
FULL BLAST	COM	74,90	59,90	84,90	84,90		
GENGHIS KHAN	SIM	94,90			94,90		
GODS	ADV	69,90		69,90			
GOLDEN AXE	ARC	74,90	44,90				
GRAND CHEAT	STR	49,90					
GUNBOAT	SIM	84,90					
GUNSHIP	SIM	84,90	79,90	84,90	94,90		
HARD NOVA	STR				84,90	J	J
HARPOON	SIM	99,90			119,90	J	
HERO QUEST	ROL	69,90					
HIGH ENERGY 2	COM	74,90		74,90	84,90		
IMPERIUM	SIM	74,90		74,90	84,90	J	
INDIANA JONES 3 (LUCASFILM)	ADV	67,90		67,90	67,90	J	
INDIANAPOLIS 500	SPO	74,90			74,90	J	J
INVEST	SIM	64,90	44,90	64,90	84,90		
ISHIDO	STR	74,90			84,90	J	
IT CAME FROM THE DESERT (AM 1 MB)	STR	84,90			84,90	J	J
JAHANGIR KHAN (SQUASH)	SPO	74,90		74,90			
KICK OFF 2	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90	J	J
KLAX	STR	49,90	44,90	49,90	74,90		
KNIGHTS OF THE SKY	SIM				94,90	J	
KRIEG UM DIE KRONE	SIM		49,90				
KRIEG UM DIE KRONE 2	SIM		59,90				
LEGEND OF FAERGHAIL	ROL	74,90		74,90	74,90		
LEMMINGS	STR	69,90		69,90	89,90		
LINKS	SPO				94,90	J	J
LOOM (LUCASFILM)	ADV	74,90		74,90	74,90		J
LORDS OF DOOM	ADV	74,90	49,90				
M 1 TANK PLATOON	SIM	84,90		84,90	94,90	J	J
MANAGER	SIM		44,90				
MANIAC MANSION	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90		
MEGATRAVELLER	ROL	84,90		84,90	89,90		
MIG 29 FULCRUM	SIM	94,90		94,90	94,90	J	
MIGHT & MAGIC 1	ROL		64,90		94,90		
MIGHT & MAGIC 2	ROL	89,90	64,90		89,90		
MONSTER PACK	ARC	69,90					
M.U.D.S.	SPO	74,90			84,90	J	
NIGHT SHIFT	STR	59,90	44,90	59,90	59,90	J	J
NORTH & SOUTH	STR	74,90	44,90	74,90	74,90		
OIL IMPERIUM	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90		
ON THE ROAD	SIM	74,90		74,90			
OPERATION STEALTH	ADV	74,90		74,90			
PANZA KICK BOXING	SPO	84,90		84,90	84,90	J	
PGA TOUR GOLF	SPO	74,90			74,90	J	
PIRATES!	SIM	74,90	69,90		89,90		
POOL OF RADIANCE	ROL	69,90	89,90		89,90		
POPULOUS	STR	74,90		74,90	74,90	J	J
POPULOUS PROMISED LANDS	STR	29,90		29,90	29,90	J	J
PORTS OF CALL	SIM	89,90			89,90		
POWERMONGER	SIM	74,90		74,90			
POWERPACK	COM	74,90		74,90			
PRO SPORT CHALLENGE	COM	84,90	59,90				
POWER UP	COM	84,90	64,90	84,90			
PUZZNIC	STR	74,90	49,90	74,90			
RALF GLAU EDIT. (RANGE VERN. [illegible])	COM	84,90	74,90		84,90		
RED BARON EGA/90 DE. VGA/110	SIM				119,90	J	J
RED STORM RISING	SIM	74,90	69,90	74,90	94,90		
RENEGADE LEGION INTERCEPTOR	SIM	84,90			94,90		
RINGS OF MEDUSA	STR	74,90	44,90	74,90	74,90	J	
SAVAGE EMPIRE THE	ROL				94,90	J	J
SCHWERT UND MAGIE 1 UND 2	ROL		29,90				
SCHWERT UND MAGIE 3 UND 4	ROL		29,90				
SECRET OF THE SILVER BLADES	ROL		79,90		89,90		J
SHADOW DANCER	ARC	69,90	49,90	69,90			
SIM CITY (AM 512 KB)	SIM	89,90	44,90	89,90	89,90		
SIM CITY ARCHITECTURAL DISK 1 O. 2	SIM	44,90			44,90		
SIM CITY TERRAIN EDITOR	SIM	44,90			44,90		
SIM CITY UND POPULOUS	SIM	84,90		84,90	84,90	J	
SOCCERMANIA	COM	64,90	54,90	74,90			
SPIRIT OF ADVENTURE	ROL	74,90			89,90		
STARFLIGHT 1	ROL	74,90	44,90	74,90	74,90		
STARFLIGHT 2	ROL				89,90	J	
[illegible]	SIM		54,90				
SUPER MONACO GRAND PRIX	SPO	74,90	44,90	74,90			
SUPERCARS 2	SPO	74,90					
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ARC	74,90	54,90		74,90		
TEST DRIVE 3	SIM				84,90	J	J
THEIR FINEST HOUR	SIM	84,90		84,90	89,90	J	J
TRANSWORLD	SIM	74,90	49,90	74,90	84,90	J	
TURRICAN 2	ARC	74,90	44,90	74,90			
ULTIMA 4	ROL	89,90	89,90				
ULTIMA 5	ROL		89,90		89,90		
ULTIMA TRILOGIE (TEIL 1 - 3)	ROL		79,90		79,90		
UMS 2	SIM	84,90		84,90	94,90		
WAR LORD	SIM		49,90				
WAR LORD SZENARIO	SIM		19,90				
WILD WEST WORLD MIT SPIELBRETT	SIM	89,90			89,90		
WING COMMANDER	SIM				94,90	J	J
WING COMMANDER SECRET MISSIONS	SIM				49,90	J	J
WING COMMANDER SECRET MISSIONS 2	SIM				49,90	J	J
WINNING TEAM	COM	84,90		84,90			
WONDERLAND	ADV	84,90			84,90	J	J
ZAK MC KRACKEN	ADV	74,90	74,90	74,90	74,90		

Ein "J" in der Spalte "VGA" bedeutet: der VGA-Modus wird unterstützt. Ein "J" in der Spalte "SK" bedeutet: Ad Lib bzw. Sound Blaster Karten werden unterstützt.

Händleranfragen erwünscht!

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen-und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit

COMPUTER PROGRAMM SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7
5000 Köln 41

Bestellannahme:
✆ 0221/40 74 47
0221/40 68 88
0221/40 17 80

24 Stunden- Fax
0221/40 19 89

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/40 24 93 - Di. und Do.
von 17.30 - 19.00 Uhr

Kundendienst Software:
0221/400 01 27 - Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

Hiermit bestelle ich für den Titel ....

❑ Komplettlösung
❑ Plan/Pläne
❑ deutsche Anleitung
❑ Programm/Modul
❑ Software-Test
❑ Zubehör/Hardware
❑ aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: ....
Kunden-Nr.: ....

VERSANDKOSTEN INLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte 5,- Nachnahmeversand 10,-

die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte 12,- Nachnahmeversand 25,-

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?

WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

KLEIN anzeigen

Biete Hardware

Verkaufe meinen Atari 2600 und vier Spielcassetten für schlappe 100 DM. Call to: 06894/57174.

Die Chance für den Amiga 500 Einsteiger! Verkaufe 512 KB Speichererweiterung mit Uhr und Kalender, Megabit Technik, NEC Chips, Abschalter und Garantie ! Überhang einer Sammelbestellung! Gleichzeitig wird noch ein Game Deiner Wahl beigelegt! Es ist zu haben für nur 60 DM! Call soon: 05021/64715 (Diego). Get it now!

Verkaufe die legendäre Nordic Power Cartridge V2 für Amiga 500 mit deutscher Anleitung (NP 198 DM) für nur 89 DM u. Versandkosten. Top Zustand! Ruft an unter: 07154/22288 ab 19.00 Uhr (Ulrich Heine).

Verkaufe Supra Modem 2400 Baud mit Terminal Software (PD) und englischem Handbuch mit deutscher Übersetzung für 275 DM. Schreibt an: Mike Kublank, Teterower Ring 94, O-1144 Berlin oder ruft an unter: OB/5616395.

Verkaufe 512 KB Alcomp Speichererweiterung für Amiga 500. 100% o.k. Noch voll neuwertig, kaum gebraucht. Für 100 DM (NP 190 DM). Schreibt an: Christoph Nübel, Mähfeldstr. 13, 7541 Straubenhardt 4, Tel: 07082/50440.

Suche Software

Dringend! Suche Wayne Gretzky Hockey (Original mit Handbuch, 1a Zustand) und Lösung zu Future Wars. Bitte ruft an unter: 0212/44383 (Dieter).

Suche aktuelle Soft. Listen mit Preisangaben an: Robert Oechsler, Goerdelerstr. 48, 6050 Offenbach.

Suche Original Amiga Spiele mit Anleitung und Verpackung : Midwinter, Lemmings, Gunship, A-10, 688 Sub, Mig 29, Pharao, Team Yankee. Schreibt an: Jens Schellhammer, Westhoche 14, 5885 Schalksmühle, Tel: 02355/1690.

Suche Original Amiga Spiele. Techno Cop, Double Dragon II, Hollywood-Poker-Pro, Hostages, Manchester United, Tiger Road, Great Courts I und II, Kick Off I und II mit Anleitungen. Ruft an unter Tel: 08245/3570 (Erhard jun.).

Einsteiger sucht dringend Lernprogramme wie Englisch, Maschine schreiben. Send Lists or Disks to Karlheinz Schmidt, Einsteinstr. 29, O-3280 Genthin 1.

Elite (Original) dt./engl. geschenkt oder günstig zu kaufen gesucht! Es soll komplett und funktionstüchtig sein. Bin Schüler und bis auf Mittwoch und Freitag zwischen 14.30 und 21.00 Uhr zu erreichen. Tel: 06263/8225 (Jens).

Suche Original Game Wayne Gretzky Hockey mit Anleitung. Tausche gegen Compilation (7 Spiele: Space Harrier etc.) Ruft an unter Tel: 06294/1734 nach 18.00 Uhr (Markus).

Suche für Amiga: Dragons Lair I (das Spiel, nicht das Demo!), biete 50 DM. Nur Original Packung usw. 99% o.k. Call: 040/7425997 von 15.00 bis 18.00 Uhr (Daniel).

Suche Amiga Programme, alles mögliche. Bitte schickt Eure Listen an: Michael Dietrich, G.-Dobrowolskistr. 18, O-1240 Fuerstenwalde/Spree.

Hello Freaks! Einsteiger sucht billige Spiele und Anwendersoftware für Amiga 500. Marko Papperitz, Kastanienweg 5, O-1240 Fürstenwalde.

Gibt es noch wen, der Morteville Manor im Original abgibt? Ich suche es dringend. Angebote an: Chris Augustin, Safferlingstr. 5, 8000 München 19.

Suche dringendst das Original von Bundesliga Manager mit Anleitung. Möglichst billig, da ich noch Schüler bin. Tel: 07152/47405. Michael Schäfer, Riegeläckerstr. 13, 7250 Leonberg 7.

Achtung! Wer verkauft mir sein Turrican Pack I und II. Natürlich Original, für 49.95 DM? Bin absolut heiß auf dieses Spiel! Tel: 07554/8354, Eddie Tropea, Rebweg 4, 7771 Frickingen.

Suche dringend das Original Go Amiga Datei. Zahle gut! Angebote an: Andreas Reimer, Tel: 040/5387620.

Wer verkauft für Amiga folgende Spiele? Defender of Crown, Rocket Ranger. Zahle gut! R. Gerzner, Gotthardstr. 12, CH-8800 Thalwil, Schweiz.

Spiele für Amiga 500 -suche dringend Spiele aller Art. Besonders komplett deutsche Action-Adventures. z.B. Indy III, Cadaver möglichst günstig. Liste an: Matthias Trautmann, Kautplatz 6, 2350 Neumünster.

Suche die neueste Amiga Software! Listen an: Paul Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regenstauf.

Hey Freaks! Suche Tauschpartner in Braunschweig und Umgebung. Habe immer neueste Software! Auch Megademos usw. Ruf doch mal an! Tel: 05307/2430 ab 18.00 Uhr (Patrick Kaufmann).

Suche Guild of Thieves (orig.) mit gesamter Verpackung, Lösung (wenn vorhanden) ca 40 DM. Schreibt an: Daniel Daub, Bernsteinstr. 10, 7000 Stuttgart 75, Tel: 0711/444739.

Suche folgende Originale mit Anleitung, möglichst billig. Wild West World, Cadaver, Second World. Angebote an: Swoboda Rainer, Waldmüllerstr. 11, A-4910 Ried, Österreich.

Suche dringend Leveleditor zum Boulderdash von Kingsoft. Zahle gut! Schreibt an: Philipp Sudholt, Andreas Fries Str. 1, 6980 Wertheim. Fax: 0934238998.

Suche Vermeer und andere Wirtschaftssimulationen und Anleitungen (Original). Zahle gut! Schickt bitte Eure Listen an: M. Seltenheim, H.-Jensch Str. 14A, PF 4002, O-1200 Frankfurt/Oder.

Kaufe und verkaufe Originale. Suche: z.B. Kick Off I und II usw. Habe: Codename Iceman, Space Ace usw. Listen an: Philipp Pönnighaus, Kurt--Schuhmacher-Ring 43, 6072 Dreieich.

Suche dringend J.Nicklaus Course Design, alles von J.Nicklaus Golf, Sim City, Terrain Ed., Dragon Wars, Trans World, Videothek, zahle gut! Schreibt an: Thorsten Wucherpfennig, Fliederweg 40, 3400 Göttingen, Tel: 0551/62851.

Suche verschiedene deutsche Anleitungen. Biete Lösungsbücher für Kings Quest und Larry I bis III. Suche auch günstige Spiele mit Anleitungen. Tel: 06126/56470 (Inken).

Suche Wrath of the Demon, Unreal oder Chaos Strikes Back. Biete X-Out, Beast II und Speedball. Alles Originale. Peter Jung, E.-Thälmann-Ring 65A, O-2200 Greifswald.

Suche Managerspiele (Eishockeymanager etc.), sowie W. Gretzky Hockey, League Simulator und andere Eishockeyspiele, nur Originale für den A 500. Schreibt Euer Angebot an: Andreas Härle, Grolandstr. 58, 8500 Nürnberg 10.

Suche MS-DOS Karte für A 500! Schreibt an: Michael Neukirchen, Oberstr. 44a, 4630 Bochum 7. Tel: 0234/283478.

Amiga 500 Anfängerin sucht Software aller Art, sowie Tips und Tricks! Schreibt an: Ursula Mückl, Postfach 1427, 5030 Hürth.

Suche für Amiga 500 günstig Zak McKracken (dt.), Maniac Mansion (dt.), World Games oder sonstige Sport Spiele und ähnliche Adventures wie oben, aber nur in deutsch. Schreibt an: I. Steinborn, Taunusstr. 41, 5000 Köln 91.

Suche Original Shoot'em Up Construction Kit mit Anleitung und möglichst mit Verpackung. Angebote an: Tel: 07366/7563 (Torsten) zwischen 16.00 u. 18.00 Uhr.

Hilfe! Suche dringendst Speedball II, Great Courts II, Sim City, Wrath of the Demon und Kick Off II. Tausche und verkaufe auch TD II, G.P.Circuit, Hostages und F-18 Interceptor für je 35 bis 40 DM, nur Originale! Bei Interesse meldet Euch bei: Michael Weber, Innwerkstr. 1, 8091 Gars/Bhf oder Tel: 08073/1435.

Suche möglichst billig Amiga Software M1 Tank Platoon, Mig 29 Fulcrum, North and South, Dinowars, Nam Vietnam. Angebote mit Preis an: Daniel Baake, Ebendorfer Str. 11, O-3080 Magdeburg.

Suche Risk (Vollpreisversion), Duck Tales, Stratego, Cluedo, Secret of Monkey Island, Unendliche Geschichte. Zum Kauf oder Tausch gegen Murders in Venice, Geisha, Rockstar ate my Hamster, Accolade in Action, The Jetsons, Battlemaster, Spy vs Spy I und III, The Immortal, Tel: 069/835162, Verkaufe die angebotenen Spiele auch für je 30 DM.

Suche dringend Original Soft für Amiga 500. The Director (dt.), Turbo Silver (möglichst deutsch), beides mit Anleitung. Verkaufe oder tausche auch Ghost and Goblins, Corporation, Team Yankee und Cadaver. (Bitte nur nach 16.00 Uhr anrufen!), Tel: 05361/501388 (Holger Lorenzen).

Suche Rainbow Islands und Bubble Bobble, nur Originale komplett mit Anleitung. Gibt es das Spiel Lady Bug auch für den Amiga? Oder hat jemand die 64er Version noch im Schrank? Wenn ja, schreibt doch bitte an: Susanne Schmidt-Neumann, Kaiserstraße 110, W-1000 Berlin 42, Tel: 030/7057768 ab 19.00 Uhr bis 21.00 Uhr.

Suche: Rockstar ate my Hamster für 5 DM, die Compilation Thrill Time Platinum für 20 DM und Transworld für 25 DM. Verkaufe außerdem Espionage 15 DM, Pink Panther 10 DM und Vampires Empire 15 DM. Write to: Hendrik Graf von Best, Im Haindell 28, 6231 Sulzbach/Ts. or call to: 06196/73839 (nur nach 17.00 Uhr).

SIE KOMMT!

Die Kathedrale

Das schreckliche Geheimnis einer jahrhundertealten Rache ...

Für AMIGA (PC in Vorbereitung)

AMIGA DEMO-DISK GEGEN 5,-DM IN BAR ODER BRIEFMARKEN!

AB SOFORT BEI: SOFTWARE 2000

Mehr dazu in der nächsten Ausgabe

SOFTWARE 2000

Händlernachweis von:

Software 2000 • Lübecker Straße 10 • 2320 Plön / Holstein • Tel. 0 45 22 / 13 79

Suche dringend Maniac Mansion, Dragons Lair I, Digi View Gold 4.0, Intro Maker und Noisetracker Sound's. Tel: 02166/88065 (Marc), nach 15.00 Uhr.

Suche Mule – Rings of Medusa III , Champ. of Krynn, Pool of Radiance, Buck Rogers, Dragon Wars mit dt. Anleitung. Habe Rings of Medusa, Imperium, Legend of Faerghail, Turn it. Tausche oder kaufe. Tel: 04962/5989 (Manfred).

Suche Original Spiele für Amiga: Ultima I bis III, Powermonger, Cadaver, Rainbow Islands. Suche außerdem Komplettlösungen für It came from the Desert, Rings of Medusa. Tausche oder verkaufe Pirates! Tel: 02623/2058 (Patrick Fries).

Suche dringend die Anleitungen von Elvira, Treasure Island und Twin World. Möglichst in deutsch. Wer hilft mir? Schreibt an: H. Schwickert, Gravelottestr. 32, 4100 Duisburg 14.

Suche Tauschpartner für A 500. Schickt Eure Listen bzw. Disks an: Armin Fischwenger, Dr. Gmelin Str. 74, A-5020 Salzburg, Österreich.

Biete Software

Stop! Verkaufe Amiga Original Spiele mit Anleitung. Liste gegen Rückporto bei Guido Conen, Forlenweg 1, 6830 Schwetzingen, Tel: 06202/29965. 100 % Rückantwort.

Originale! 688 Attack Sub 40 DM, Crack Down 35 DM, Fish 20 DM, Spy vs Spy 20 DM, Teenage Mutant Hero Turtles 60 DM. Tel: 0212/315008 (Stefan).

Verkauf oder Tausch von Originalen. Habe World Soccer, St. Dragon, The Plague, Super Cars, Handball II, F-19 Stealth Fighter und Monkey Island (dt.). Angebote an: 0261/53886 (Guido).

Verkaufe Amiga Originale! 100% o.k. Power-Drift und Dyter-07 39 DM. Ruft an bei Florian Stretz. Tel: 06331/66687.

Verkaufe Original Turboprint II für nur 60 DM (anstatt 90 DM), da zweimal bekommen. Schreibt an: Tobias Kapfer, Zirlweg 4, 8011 Landsham.

Originale für den Amiga zum halben Preis! Italy 1990 35.50 DM, Skidoo 32.50 DM, Kult 32.50 DM, Oil Imperium 32.50 DM, Paradroid 90 32.50 DM, Manager II 29.50, Intern. Soccer 29.50 DM, Kick Off 29.50 DM. Liste bei R. Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, Tel: 04191/4320.

Verkaufe Original Amiga Games: Flood, Dragonbreed, Khaalan, Plotting je 50 DM. Marc Bohländer, Im Gartenfeld 4, 6050 Offenbach a.M.

Verkaufe für Amiga Originale. Dark Fusion, Gravity, Real Ghostbusters, Antheads, Scorpion, Eye, D.N.A. Warrior, Time Scanner je 20 DM. (Alle zusammen 120 DM). Tel: 08105/5337 (Silvian).

Verkaufe Amiga-Spiele: Ultima V, M1 Tank Platoon je 45 DM, Pirates 35 DM, E-Motion, Goldrush, World Cup Soccer je 25 DM. Lars Pultz, Im Michelsfeld 20, 5300 Bonn 3, Tel: 0228/443573.

Verkaufe Wings, Neupreis 100 DM, Preis nach Vereinbarung. Christian Schilling, Pfalzgrafenstr. 15a, 4200 Oberhausen 11, Tel: 0208/673244.

Super Angebot! Originale: Lords of the Rising Sun, Power-Drift Jeanne d'Arc, Footballmanager II zusammen für 70 DM zu verkaufen. Festpreis. Tel: 0561/524193 (M. Eckert).

Österreich! Amiga-Software! Preise und Liste auf Anfrage. Schreibt an: Peter Hager, A-5142 Eggelsberg 3. Tel: 07748/2202 ab 15.00 Uhr.

Verkaufe Buck Rogers, Uninvited, Blasteroids. Frank Klipphahn, Tel: 0471/45961.

Verkaufe: Wolfpack, Wild West World, Ports of Call, Turbo Cup, Chambers of Shaolin, Trivial Pursuit und Kings Quest I – III, alles Originale gegen Gebot oder im Tausch gegen andere Spiele bzw. deutsche Anleitungen für z.B. 688 Sub Attack, Invest, Imperium etc. Tel: 06126/56470 (Axel Warkenlin).

Verkaufe neueste Soft! Gratis Liste per Telefon: 0041/061/7119089, oder schreibt an: System Zero, Postfach 402, CH-4153 Reinach, Schweiz. (Urs Frei).

Verkaufe Amiga Original Games: Blue Angel 69 20 DM, Ghostbusters II 30 DM, X-Out 35 DM, S.T.U.N. Runner 35 DM, noch original eingeschweißt, Lemmings 40 DM. Verkaufe außerdem Amiga Action-Replay für VB 90 DM. Alles 100% in Ordnung. Schreibt an: Klaus Winter, Wichernstr. 38, 8450 Amberg. (Zahlung per Nachnahme).

Verkaufe ca 35 Amiga Originale! Fast alles Hits! Z.B. Wild West World, Z-Out, Dino Wars, James Pond, Kick Off II, Midwinter und viele mehr! Sonderangebot: Speedball II 33 DM! Tolle Liste mit vielen Spielbeschreibungen, 4 Seiten Angebote, Game-Boy-Ecke, Englischen Adressen, Zeitschriften, LPs, MCs und vieles mehr nur gegen 1,20 DM Rückporto (keine Anrufe!) bei: Jan Arts, Nikolauskirchstr. 5, 3560 Biedenkopf.

Verkaufe Original Stormlord und Blood Money für je 30 DM mit Verpackung und Anleitung. Tausch möglich. Straka Milan, Euschertsfurth 250, 8351 Lalling, Tel: 09904/1371.

Midwinter (Original) gibt es mit allem drum und dran (Verpackung, Anleitung, Karte usw.) für 40 DM zu kaufen! Bei: Thomas Dein, An der Wielermaar 149, 5000 Köln 90, Tel: 02203/84430.

Verkaufe Amiga Originale: Football Manager II 15 DM, Conflict Europe, Lombard Rally, Daily Double Horse Racing, Bismarck, Waterloo je 20 DM, Jagd auf Roter Oktober 25 DM. Suche: Corporation, Ultima V, Champions of Krynn (auch zum Tausch mit o.g. Spielen). Tel: 08031/50921 (Tobias).

Verkaufe Legend of Faerghail und Indiana Jones III für 50 DM, Xenon II und Batman – the Movie für 40 DM, Day of the Pharao und Full Metall Planete für 35 DM, Skyblaster für 10 DM. Tel: 02842/70282. Mo bis Do. von 15.00 bis 20.00 Uhr (Sven verlangen).

Verkaufe Originale! Wrath of the Demon, Operation Stealth, Heros Quest und eigene PD-Serie. Schreibt an: Niki Häckl, Herbstweg 5, 8221 Bergen. Holt Euch Liste und Info! 1.000% zuverlässig!

Verkaufe Emlyn Hughes International Soccer für 50 DM u. Versandkosten. Marco Seiffert, Breslauer Str. 27a, 4049 Rommerskirchen 1, Tel: 02183/6207.

Verkaufe nur Originale und zwar: Elvira, Dragonflight, Powermonger, Pirates usw. für je 70 DM inklusive Versandkosten. It came from the Desert I u. II für 60 DM, Sim City, Maniac Mansion, Rock & Roll, X-Copy usw. für je 60 DM, Dino Wars, Laser Squad, Gravity für je 30 DM. Bei jedem Spiel sind die Versandkosten mitberechnet. Es sind alles Originale! Tel: 0621/303573. Ihr könnt mich ab 18.00 Uhr erreichen (Andy Englert).

Verkaufe Originalspiele zu superstarken Preisen aus 2.Hand, z.B. Powermonger nur 35 DM. Verkaufe auch neue Spiele, unbenutzt, für Monkey Island 77 DM. Schreibt an: Andreas Härle, Grolandstr. 58, 8500 Nürnberg 10.

Sim City , Masterblazer je 45 DM, Rainbow Islands für nur 40 DM, Fish, Day of the Viper je 20 DM und Gravity, Bio Challenge, The third Courier, Eye of Horus für je 15 DM. Tel: 0211/627543 (Jens) ab 18.00 Uhr.

Amiga Original Spiele: U.S.S. John Young 30 DM, F-19 Stealth Fighter 55 DM, The Secret of Monkey Island 45 DM, Millenium 2,2 30 DM. Interessenten melden sich unter der Nummer: 089/1417621 oder schreibt an: Christian Mehlstäubler, Leipzigerstr. 107, 8000 München 50.

Verkaufe Original Sidewinder, Galaxy Force, Ivanhoe, Conflict Europe, Mike the Magic Dragon je 20 DM (in originaler Verpackung und 100% fehlerfrei). 107% Antwort bei Rückporto, sonst nur 100%! Schreibt an: Goran Vujic, Pfeilstr. 25, 4290 Bocholt.

Verkaufe Amiga Originale per Nachnahme, Stck 40 DM, Deluxe Paint I, Klax, Transworld, Skidoo, Pacland u.a. auf Anfrage. Tel: 02822/52415 (Dieter Schäfer). Verkaufe außerdem noch ASM und Power Play aus 90 und 91, Stck 5 DM.

Verkaufe meine Amiga-PD-Samlung insgesamt ca 1600 Disketten, alles auf 3,5" Disketten, pro Disk nur 1,50 DM! Liste gegen Freiumschlag bei: K. Dillmann, Breitgasse 22, 6505 Nierstein 1. (Kein Versand an PLKs).

Verkaufe Bozuma 20 DM, Blue Angel 69 15 DM, Nightdawn 15 DM. Nur Originale! Christoph Stolze, Tel: 05364/3248.

Verkaufe Originale: Resolution 101, Jumping Jackson je 50 DM, Quartz 25 DM, TNT 70 DM. Nur gegen Vorauskasse. Uwe Giesmann, Tondernstr. 40, 2000 Hamburg 70, Tel: 040/6956512.

Verkaufe: Hard n Heavy, Warlock Quest je 20 DM, Pinball Wizard 15 DM, Grid Start, Karate King, Typhoon, Las Vegas zusammen 25 DM, Winter Olympiad, Crazy Cars, Eco, Wizball zusammen 30 DM, Flight Path, Thai Boxing XR 35 zusammen 25 DM, Deluxe Print II 90 DM. Alles Originale! Tel: 0621/312515 (Thorsten Merkert).

Verkaufe für Amiga Pinball Wizard und Quiwi für 30 DM und Galaxy Force, Karate King und Blasteroids für je 35 DM. Natürlich alles Originale. Der Käufer bekommt die Disketten mit Anleitung. Zahlung per Vorauskasse oder Nachnahme. Schreibt an: Lorenz Weber, Schillerstraße 30, 5485 Sinzig 2.

Verkaufe billig Amiga Games (Originale). F/A 18 Interceptor, Kick Off, Bismarck, Indiana Jones and the Last Crusade, Action Service. Alle Games in Topzustand. Tausche auch gegen Blatoon und North and South alle zusammen. Angebote an: Daniel Baake, Ebendorfer Str. 11, O-3080 Magdeburg.

Verkaufe Originale: Saint Dragon, Vaxine 40 DM, X-Out, Tetris 35 DM, Elvira, Awesome 50 DM, Beast I u. II 45 DM. Schreibt an: Uwe Altmann, Ludwigstr. 47, O-4020 Halle/Saale.

Verkaufe Originale: Larry III, Codename Iceman, Lemmings je 40 DM, Cadaver, Operation Stealth, Obitus, Wings of Death je 35 DM. Alle für 190 DM. Schreibt mit Eurer Telefonnummer an: Andree Klotzkers, Forellenweg 6, 2973 Hinte.

Verkaufe: Might & Magic II, Champ. of Krynn je 40 DM, Stargl. II, Gravity, Waterloo, Capt. Blood, Leg. of Sword, Goldr. II je 20 DM. Gameboy: Ninja Adv. 35 DM. Tel: 09281/42917 (Wolfgang). Tausche auch!

Verkaufe DELUXE Paint III 195 DM VB. Tel: 02166/88065 (Marc) nach 15.00 Uhr.

Habe 20 Original Amiga Spiele zu verkaufen. z.B. Falcon F 16, Their Finest Hour, Great Courts I. Liste anfordern bei: Wolfgang Peise, Anaresenstr. 7, 2300 Kiel 1

Verkaufe Amiga Originale Heros Quest 50 DM, Elvira 45 DM, Fatal Heritage, Crime Time, Nightshift, Block Out, Plotting, Oops Up, Apprentice, Puzznic, Vaxine, Welltris, Loopz je 35 DM, Mewilo, Inspektor Griffu, Shadowgate, Uninvited, Battle Squadron, Switchblade je 30 DM. Zahle Versandkosten! Schreibt an: K. Rechkemmer, Kirchwaldstr. 52, 6800 Mannheim 31, Tel: 0621/754752.

Verkaufe Originale: The Killing Game Show 50 DM, Spy vs. Spy (Arctic Antics), War Machine, Custodian und Blasteroids je 15 DM. Tel: 0228/462603 (Thomas). Nur Deutschland!

Verkaufe Blue Angel, Nightdawn und Eskimo Games für je 25 DM oder komplett 70 DM. Alles Amiga Original Spiele und Anleitung. Tel: 06128/84983 (Birgit Bräuer) ab 16.30 Uhr.

Bernds PD-Ware! Kann PD besser sein? No Way! Kennst Du sonst noch tolle kostenlose PD-Serien für Deine Freundin? Nein?! Dann sofort Infos gegen 1 DM Rückporto anfordern bei: B. Hoffmann, Biedenkopfer Str. 34, W-5900 Siegen 1.

Verkaufen! Amiga Software! Zu günstigen Preisen! Contact us: Markus Frankl, 10. Oktoberstr. 12, 9330 Treibach. Mess with the Best! Austria.

Verkaufe Amiga Original Spiele: Lost Patrol 40 DM, Emlyn Hughes International Soccer 35 DM, Oil Imperium, Fire Brigade, Rorkes Drift, Face Off, Football Manager je 30 DM, Carthage, Borodino je 40 DM. Suche Wall Street Wizzard u.ä. nur Originale. Thomas Borling, Butterweg 38, 4803 Steinhagen.

Verkaufe Amiga Originale Awesome, Resolution 101, Legend of Faerghail, Dragon Breath, Shockwave, Silent Service, Dino Wars, Indy III Adv., Powermonger! Preise zwischen 30 u. 45 DM. Oder tausche gegen: Full Metall Planete, Rings of Medusa, Starflight, Pirates, Battle Chess, Their finest Hour oder Beast II (inkl. T-Shirt). Anfragen: Kai Wendler, Am Wasserturm 10, 7145 Markgröningen.Tel: 07145/15517 bis 19.00 Uhr.

For the very latest stuff call: 02307/3318. Only from 17.00 to 18.00 Uhr. Fair and cool. Also Demo Swapping.

Verkaufe Originale: It came from the desert, Emlyn Hughes Soccer je 35 DM, Fast Break, Time Runner, Crazy Cars II und Power Drift je 17 DM oder tausche It came from the desert und Power Drift gegen Wings. Tel: OB/5616395, Mike Kubland, Teteruer Ring 94, O-1144 Berlin.

Verkaufe Original: Dino Wars 35 DM, Transworld 40 DM, Kampfgr. und Carrier Com. je 20 DM (da ohne Verpackung) auch Tausch gegen Gameboy-Module. Tel: 040/7965611 (Thorsten Martens).

Amiga Originale Verkaufe an die 200 Originale von alt bis topaktuell. Von Low Budget z.B. Archipelagos, Art of Chess, Wonderboy III bis Vollpreisgame z.B. Elvira, Buck Rogers, Chips Challenge. Auch Hardware. Fordert Gratisliste an, Tel: 05382/4858. Wir kaufen auch Software. Wenn Euer Preis gut ist, wird 100% gekauft. Schickt Listen oder fordert sie an bei: Ole Brandenburg, Harriehausen 30, 3353 Bad Gandersheim.

Verkaufe folgende Top Games: Populous 20 DM, The Promised Lands 15 DM, Honda 25 DM, Grand Monsterslam 20 DM und F/A 18 Interceptor für 20 DM. Zusammen nur 85 DM. Alle Spiele in Deutsch. Ruft doch einfach mal an: 07231/8450 (Andre Kauselmann).

Verkaufe Originale 100% o.k. M1 Tank Platoon 60 DM, Shadow of the Beast II 60 DM, Licence to kill 35 DM, North Sea Inf. 35 DM, Zak McKracken 40 DM, Toobin 35 DM. Alle zusammen 200 DM (NP 430), Tel: 07082/50440 (Christoph Nübel), ab 14.00 Uhr.

Hyper Strategie Bomben! Verkaufe Waterloo und Gold of the Americas für je 45 DM oder tausche gegen St. Thomas oder Dragons Breath. Schreibt an: Krug Schnack, Burghain 8, 6305 Beuren. Vielleicht ist mir das Glück hold.

Biete Neuromancer, Elvira, Cadaver, Bar Games und viele andere Games (insgesamt 35 Stck). Suche X-Out, Shinobi, Fatal Heritage, Larry und alles mögliche. Verkaufe ansonsten ab 20 bis 50 DM. Schreibt an: Jan Zimmermann, Sebastianstr. 44, O-1020 Berlin, oder ruft mich an unter Tel: 2751712.

Amiga Schweiz, neueste und auch alte Software. Sehr billig! Interessenten melden sich bitte per Anruf bei 054/218249.

Verkaufe mein North Sea Inferno 25 DM, mein TV-Sports Basketball 45 DM oder tausche gegen folgende Spiele: Trans World, On the Road, Indianapolis 500, Mig 29 Fulcrum, usw. Schreibt an: Marco Seubert, An der Jahnhöhe 1, 8700 Würzburg, oder Tel: 0931/62988.

Verkaufe Amiga Originale Indianapolis 500, Full Metal Planete, Speedball, Turbo Print II, Kick Off II, The Final Whistle. Verkaufe auch Zubehör wie: Disketten, Boxen, Etiketten etc., Demos und viel PD. Kostenlose Liste bei: Marc Hilterscheid, Honigsheimstr. 6, 5000 Köln 71, Tel: 0221/7088544.

Verkaufe Amiga-Spiele: Wolfpack 55 DM, The Final 40 DM, sowie folgende Anleitungen: Buck Rogers, A-10 Tank Killer, Team Yankee je 15 DM, oder Tausch gegen M1 Tank Platoon, Harpoon. Schreibt an: Norbert Hütte, Von-Vinche Str. 14, 4716 Olfen, Tel: 02595/9272.

Verkaufe: Sim City (512), Cadaver, Emlyn Hughes Soccer mit Verpackung und deutscher Anleitung für je 40 DM. Tel: 0821/812445 (Uli).

Verkaufe Amiga-Originale zu Spottpreisen. 10 Spiele inklusive Rings of Medusa, Sim City (512), Genius, usw für nur 220 DM. Tel: 05241/48469 (Sebastian).

Verkaufe Originale: Indy III Adv. (komplett dt.) 40 DM, Deflektor 20 DM, Katakis 25 DM, Interphase 35 DM, Archipelagos 30 DM, Stunt Car Racer 40 DM, Lotus Turbo 40 DM, DPaint II u. DPrint 80 DM, Beckertext 75 DM. Gameboy mit Tennis und Puzzleboy 165 DM. Suche Wings, Great Courts II, Monkey Island, Tel: 04952/1747 (Jan Peters).

Verkaufe Amiga Originale Midwinter 45 DM und Oil Imperium 30 DM, beide komplett deutsch, Lords of the Rising Sun 40 DM mit deutscher Anleitung. Tel: 06561/8533 erreichbar ab 18.00 Uhr. Markus Etteldorf, Röntgenstr. 3, 5520 Bitburg.

Verkaufe oder tausche originalverpackte Amiga Spiele (so gut wie neu): Powermonger 65 DM (kompl. in deutsch) und Borodino 60 DM (dt.). Zusammen nur 100 DM! Beide Spiele erst einmal gespielt! Tausch gegen Spiele mit dt. Anleitung (Monkey Island, Operation Stealth, Indy III Adv. oder Ultima V). Tel: 06422/3351 (Alexander).

Cruncher Factory, Larry and the Ardie, Phalanx, Protector je 10 DM, Wizball, Facc II, Drum Studio je 15 DM, Kickstart I-340 je 1.90 DM zu verkaufen. P. Weber, Randerathweg 56, 4044 Kaarst 2.

Tausche Software

Tausche Originale gegen Amiga Joker 11/89 und 12/89. Schreibt an: Stephan Schnitzler, Oberstraße 40, 3160 Düren, Tel:02427/16938.

Yo! Tauschen Software auf, unter, über, hinter und vor dem Amiga! Sind an Dauerkontakten interessiert! Brieftauben an: Postfach 128, O-4800 Naumburg.

★ STOP ★ NEU ★ STOP ★ NEU ★ STOP ★ NEU ★ STOP ★ NEU ★ STOP ★ NEU ★ STOP ★ NEU ★ STOP ★ NEU ★ STOP ★ NEU ★ STOP ★ NEU ★ STOP ★

AMIGA	GENRE	VK
ARMOUR GEDDON dt.	STR	59,90 DM
BUCK ROGERS dt.	ADV	84,90 DM
CENT. DEFENDER OF ROME dt.	STR	69,90 DM
EYE OF THE BEHOLDER kompl. dt.	ADV	84,90 DM
ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK...	ADV	69,90 DM
GODS dt.	ACT	59,90 DM
JAH. KHAN SQUASH kompl. dt.	SPO	64,90 DM
MONKEY ISLAND kompl. dt.	ADV	68,90 DM
PGA TOUR GOLF dt.	SIM	69,90 DM
RAILROAD TYCOON kompl. dt.	SIM	84,90 DM
SHADOW DANCER dt.	ACT	64,90 DM
STORMBALL dt.	ACT	64,90 DM

• NEU • STOP • NEU • STOP • NEU • STOP • NEU • STOP • NEU •

CHAMPIONS OF RAJ kompl. dt.	ADV	69,90 DM
CYBERCON III dt.	ACT	64,90 DM
F 15-STRIKE EAGLE II dt.	SIM	84,90 DM
LIFE AND DEATH engl.	SIM	64,90 DM
LOGICAL dt.	GES	54,90 DM
PREHISTORIK dt.	ACT	69,90 DM

DECOM
COMPUTER+VIDEOGAMES

TEL.: 0 22 05/66 24
FAX: 0 22 05/8 16 49
SCHRIFTLICHE BESTELLUNG AN:
DECOM GbR C + V GAMES
PESTALOZZIWEG 40
5064 RÖSRATH

NUR VERSAND!

WIR FÜHREN AUCH SOFTWARE FÜR
AST-GAME BOY-GAME GEAR-MEGA DRIVE-IBM PC

★ STOP ★ NEU ★ STOP ★ NEU ★ STOP ★ NEU ★ STOP ★ NEU ★ STOP ★ NEU ★ STOP ★ NEU ★ STOP ★ NEU ★ STOP ★ NEU ★ STOP ★ NEU ★ STOP ★

Tausche Dragonflight, Sim City, TV Sports Basketball, Elite, Wall Street Wizzard, WC Boxing Manager, Fast Break, Captain Blood (ohne Verpackung), Championship Baseball(ohne Verpackung), alle anderen mit Verpackung und Anleitungen gegen: Great Courts II, Manchester United, M.U.D.S., Unreal, Kick Off II, Spy vs Spy, Subbuteo, Powerboat USA. Wer Interesse hat, melde sich bei: Martin Ramon, Specherhohlweg 6, 6240 Königsstein.

Tausche oder verkaufe Originale wie z.B. Red Storm Rising, Torvak the Warrior, Gunship, Dragon Breed, Voodoo Nightmare, Wings of Death usw. Schreibt an: Milan Bocker, Hahlgartenstr. 71, 6103 Griesheim, Tel: 06155/3775.

Tausche Powermonger gegen Monkey Island und verkaufe Airport, Iron Lord und Return to Earth für 65 DM zusammen. Schreibt an: Daniel Oyen, Töpferweg 3, 4176 Sonsbeck, Tel: 02838/497.

Tausche Battle Squadron gegen Interceptor Jet Fighter, Test Drive 2 – The Duel oder Populous. Schreibt an: Mario Djivanovic, Jungferngraben 7b, 4190 Kleve.

Tausche Original E-Motion gegen: Rainbow Island, Powermonger, Invest, Pang, Lemmings , Transworld, Medusa II, Speedball II, Atomino, M.U.D.S., James Pond oder Masterblazer. Schreibt an: O.Plink, Im Kirch. 6, 7904 Erbach 2, Tel: 07305/5124 (abends).

Tausche Original Amiga Night Breed II gegen Original Horror Zombies oder Zombi. Schreibt an: M. Wirth, Am Anger 1, O-3231 Ausleben.

Biete zum Tausch die Originale: Tower of Babel und Omega Robot Tank. Suche: Defender of the Crown, Pirates, Their Finest Hour, Powermonger, Dragon Strike, Carrier Command. Schreibt an: Rajko Thon, Friedrich-Engels-Str. 72, O-7500 Cottbus.

Kontakte

Suche Tauschpartner für Spiele und Anwender. Schreibt an: Marco Lücke, Friedrich-Karl-Str. 56, 5000 Köln 60.

Suche Tauschpartner für neueste Software! Egal ob weiblich oder männlich. Habe Spiele und Demos. Schreibt an: Stefan Braun, Mozartstr. 109, 4020 Mettmann.

Suche Tauschpartner für Amiga Games. Nicola di Fabrizio, Berlingerstr. 24, 6740 Landau, Tel: 06341/51595.

Suche zuverlässige Tauschpartner mit Amiga-Soft. Liste an: Thomas Meier, Tannbergstraße 7, CH-6214 Schenken, Schweiz, oder ruft an: 045/215986.

Suche Leute, die wie ich viel Spaß mit dem Amiga haben und gern spielen. Also melde Dich. Frank Schülting, Lönstraße 24, 3000 Hannover 1.

Hallo Amiga-User! Amiga-Einsteiger sucht Kontakt und Erfahrungsaustausch. Schreibt an: Tino Hofmann, Am Bernsdorfer Hang 26, O-9026 Chemnitz.

Wir suchen immer noch Mitarbeiter und Mitglieder für unseren Club! Also wer Infos haben will, schreibt schnell an folgende Andresse: Carsten Schafflhuber, Weildorfer-Hardt 25, 7777 Salem 1, Tel: 07553/8568 oder 8883, ab 18.00 Uhr.

Suche Tauschpartner für alles, was legal ist! Demos (auch ältere), Utilities, Seka und Devpac-Sources. Schicke eine Liste oder Disk an: Ralph Häfliger, Sonnenweg 4, CH-5033 Buchs, Schweiz. Keine Raubkopien! 100% Antwort!

JAMMING sucht neue Mitglieder von Deutschland! Wir brauchen GFX-Freaks, Musicians, Coders und Swappers ! Ihr solltet ein bißchen Verstand haben, alles wird 100 % beantwortet! Kontakte: Daniel Lundin, Parvej 14, DK-6340 Krusaa, Dänemark oder Jens-Ole Holm, Industrivej 36, DK-8766 Nr. snede, Dänemark, oder Ihr könnt auch anrufen: 0045/672838 (Daniel).

Bin Amiga-Anfänger und suche dringend zuverlässige Tauschpartner. Tel: 0711/6491077. Bitte nach 17.00 Uhr anrufen und nach Mladen fragen.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für alte, neue und neueste Amiga Software. Habe selber ganz viele! Tel: 02352/73990. (nach Christof fragen).

We have always new stuff. Call or die. Tel: 02325/76916 only Monday and Tuesday (15.00 bis 20.00 Uhr). Call Marc!

Suche Tauschpartner für Amiga-Games. Schreibt mit Liste an: M. Vonhoff, Buchfinkenstr. 19, 4709 Bergkamen. 100 %ig Antwort. (auch an Demos interessiert).

Neueinsteiger sucht Amiga Software auch Oldies! Schickt bitte eine Liste an: Jonas Oertel, Scheinerstr. 12, 8070 Ingolstadt.

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft! Tausche Games, Utilities, PDs, etc. Schickt Eure Listen an: Ulrich Reinwald, Petersauracher Str. 5B, 8500 Nürnberg 60.

Stop !! Welcher Amiga-User fährt vom 12.07.91 bis 27.07.91 mit dem ERD nach Ädelfors/Schweden in den Urlaub? Write to: Marcel Cenia, Tannenweg 13/3, 7143 Vaihingen/Enz.

Moin, der Amiga Softy-Club sucht noch Mitglieder. Wir bieten unseren Mitgliedern super Leistungen. Wollt Ihr massenweise Infos. Wenn ja, schreibt an: Florian Nuxoll, Kringelkamp 36, 2848 Vechta.

Verschiedenes

Suche Amiga Joker Hefte, um meine Sammlung vollständig zu haben. AJ 11/89 und 12/89, sowie 2/90 und 3/90. Schreibt an: Min Tesch, Gangolfsweg 78, 5100 Aachen, Tel: 02408/3939. Bitte melden! Danke!

Verkaufe Anleitungen für Amiga Games auf Disk, z.B. Wrath of Demon, Elvira, Carthage, Captive, Buck Rogers, Awesome, Ultima V, Monkey Island, Powermonger und ähnliche (ca 50 Anleitungen) für 10 DM. Schickt eine Leerdisk und 10 DM oder 15 DM an: Michael Jakob, Lummerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1.

Amiga Joker 11/89, 12/89 und 1/90, 2/90 gesucht. Zahle pro Heft 7,50. Suche weiterhin für Amiga 500 Fire Power. Schreibt an: Dirk Heinz, Schlemaer Straße 60, O-9400 Aue.

Amiga Einsteiger sucht dringend Games und Kontakte zu erfahrenen Freaks. Schreibt an: Michael Künzel, Neue-Bleicherstr. 6, O-2500 Rostock.

Biete über 90 Lösungen für Spiele! Z.B. Cadaver, Monkey Island. Stück 10 DM (Mengenrabatt!) Auch viele Cheats! Liste für 1 DM. Schreibt an: C. Diehl, Zum Römergrund 28, 6501 Wörrstadt, Tel: 06732/4289.

Verkaufe Bücher Amiga Fun & Games m. Disk für 30 DM und Programmieren mit Amiga Basic m. Disk für 30 DM. Außerdem 17 Amiga-Welt Zeitschriften. Schreibt an: Andreas Kull, Albstr. 20, 7218 Trossingen 2, Tel: 07461/6734.

Suche billigst Amiga-Maus! Preis VB, auch Tausch gegen Wild West Rodeo Show, Super Cars o.ä., bitte schnellstens anrufen (Maus wird dringend benötigt!) Tel: 04936/7035, ab 18.00 Uhr (Heiko).

Arme Schülerin sucht alles für ihre Freundin. Bitte schickt mit, was Ihr nicht mehr gebrauchen könnt (nur intakt). Danke! Schreibt an: Stefanie Schubert, Severingstr. 21, W-1000 Berlin 47.

Verkaufe/Kaufe deutsche Anleitungen zu: Legend of Faerghail, Imperium, Pirates, Elite, Populous. Suche deutsche Anleitungen zu: Powermonger, B.A.T., Falcon F-16, Corporation, Dragons Breath, Supremacy, Carrier Command. Auch Tausch, zahle gut! Simon Geiser, Einschlagstr. 11, 3065 Bollingen, Tel: 0041/031/584992.

Ultima V Lösung! Mit Tastaturbelegung, Zaubersprüche, Tips, Hilfen, Auflistung aller Waffen, Gegenstände, Orte und Personen sowie Beschreibung des Lösungsweges. Für 12 DM bei: Stefan Milewski, Pilgrimsweg 3, 5200 Siegburg.

SF-Briefspiel Meteor 4 sucht Mitspieler für ein neues Segment. Informationen bei: Alexander Tepaß, Steinstraße 3, 4240 Emmerich.

Indy III (Adv.)! Wer kann mir helfen? Schreibt an: Marc von Wolffersdorff, Oberer Mühlgraben 24, 8291 Großnaundorf.

Kostenlos

ist Deine **PRIVATE** Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Postkarte zur Hand nehmen, **MAX. 5 ZEILEN ANZEIGENTEXT, RUBRIK** und **ADRESSE** draufschreiben, und ab damit zur Post. **ACHTUNG:** Anzeigen mit **PLK-NUMMERN** oder solche, die auf **RAUBKOPIEN** oder **INDIZIERTE SPIELE** schließen lassen, werden **NICHT VERÖFFENTLICHT!** Außerdem bitten wir Euch um Geduld – eine **WARTEZEIT** von etwa drei Ausgaben läßt sich aufgrund der Anzeigenberge nicht vermeiden.

Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chefredakteur
Michael Labiner
Stellv. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski
Redaktion
Oskar Dzierzynski (od)
Brigitta Labiner (bl)
Michael Labiner (ml)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Hugh Myashirov
Manuel Semino
Redaktionsassistenz
Uschi Freckmann
Brigitta Labiner
Layout
Oliver Wunderlich
Werner Regnet
Fotografie
Oskar Dzierzynski
Comic
Werner Regnet
Ingo Stein
Oliver Wunderlich
Titel
Celâl Kandemiroğlu
Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
(Einzelhandel)
Satz
Fa. Der Satz GmbH,
8000 München 70
Reproduktion
Prolit-Studio
8000 München 82
Druck u. Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten
Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,– Ausland: DM 72,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823/4605822
Telefax: (089) 4604977

CONSUMER ELECTRONICS SHOW

CHICAGO

34 Grad im Schatten, 90 Prozent Luftfeuchtigkeit, Großbildfernseher, aktuelle Technologien für Autoradios, optimierte Benutzeroberflächen für PCs und die neuesten Computer- und Videospiele – all das erwartete den Besucher der diesjährigen Sommerausgabe der CES!

Es ist eine der weltweit größten Shows für Unterhaltungselektronik, die da alljährlich im Mc Cormick Messecenter abgefeiert wird – entsprechend professionell ist die Sache aufgezogen: Alle Hallen sind klimatisiert, wer einen Stand nicht findet, kann sich von einer hübschen Messe-Fee hinführen lassen, und für den Transport zurück ins Hotel wurden sogar eigene Buslinien eingerichtet. Wenn man da an die traurigen Vorstellungen denkt, die die Organisatoren der deutschen Amiga-Shows so abliefern . . .!

Aber wir wollen nicht sinnieren, sondern berichten – auf geht's in die Nordhalle, wo sich die Hersteller von Unterhaltungssoftware ein Stelldichein gaben: Den größten Stand hatte erwartungsgemäß Nintendo, flankiert von allerlei anderen Konsolen-Anbietern. Mega Drive, PC Engine, Neo Geo, Super Famicom und Game Boy wohin das Auge blickte, aber ein paar Neuheiten für unsere „Freundin" haben wir natürlich auch entdeckt (obgleich so manches davon vorläufig erst in einer PC-Version zu sehen war). Den Anfang macht:

Messe-Mieze zum Anbeißen – WOW!

Der Pate Teil III

Sierra

Daß **Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti does a little Undercover Work** sich mit der Frage beschäftigen wird, wo der vierte Teil der Larry-Saga abgeblieben ist, ist mittlerweile ein offenes Geheimnis. Was Ihr vielleicht noch nicht wißt: Grafik, Sound und Handhabung (angeblich neue Maussteuerung) werden sich gegenüber den früheren Liebesabenteuern deutlich verbessern. Wie deutlich erfahren wir im Spätherbst, wenn die Amigaversion erscheinen soll.

Falls Ihr den Mixer gelesen habt, kann man Euch mit der Nachricht, daß ältere Sierra-Adventures nun mit überarbeiteter Präsentation neu aufgelegt werden, ebenfalls nicht überraschen; kommen wir daher zu den **Laffer Utilities**. Es handelt sich dabei um ein Büroprogramm, das mit kleinen Spielchen und der Möglichkeit, witzige Fax-Memos zu verfassen, den Arbeitsalltag versüßen soll – ob das Teil auch für den Amiga kommt, steht noch in den Sternen.

Weitere Neuigkeiten aus Californien: In **Police Quest 3: The Kindred** kehrt Sonny Bond auf den Screen zurück. Für den guten Ton sorgt übrigens der Starkomponist Jan Hammer, dessen Miami Vice Thema jeder Krimi-Fan noch im Ohr hat. Derweil basteln die Autoren von „Conquest of Camelot" an einer Versoftung der Robin Hood Legende, **Conquest of the Longbow: The Legend of Robin Hood** wird das gute Stück überraschenderweise heißen. Wer lieber sein Umweltbewußtsein erweitert, kann das in Kürze mit **Eco Quest I**, einem waschechten Öko-Adventure tun (garantiert FCKW-frei!). Und auch an die Allerkleinsten wurde gedacht: **Castle of Dr. Brain** hält Rätsel, Wortspiele und 3D-Labyrinthe bereit, die bereits ab acht Jahren Freude machen sollen.

Conquest of the Longbow: Robin Hood zieht durch . . .

Larry 5: Haushoher Spielspaß?

Rocketeer sieht jetzt schon recht beeindruckend aus!

Drei Magnetic Scrolls Adventures in einer Box!

Ocean

Hier war eine Vorabversion der offiziellen Umsetzung des jüngsten Films mit dem Blechpolizisten zu bestaunen: **Robocop 3D**. Diesmal bekommt es der High Tech Bulle mit schlagkräftigen Ninjas zu tun und darf sogar seine Flugkünste unter Beweis stellen – wie der Name schon andeutet, in perfekt gestylter 3D-Grafik. Damit der fliegende Robby nicht zur bleiernen Ente gerät, kümmern sich die Programmierer von „F-29 Retaliator" um ihn; man darf also gespannt sein.

U.S. Gold

Im Gegensatz zu Sierra liegt hier die Würze in der Kürze, denn von der englischen Company gibt's nur eine heiße Neuheit zu vermelden: **Der Pate Teil III** wird soeben zu einem knallharten Actiongame versoftet!

Disney Software

Hierzulande bringt Titus die Games des amerikanischen Mega-Konzerns unter's Volk; allen voran den interaktiven Comic **Hare Raising Havoc**, wo es ein Wiedersehen mit Roger Rabbit und Baby Herman gibt. Die älteren Semester unter Euch werden sich vermutlich eher für das Actionadventure **Rocketeer** begeistern, dessen Handlung da anfängt, wo der gleichnamige Film aufhört. Die Story um eine von Nazis entführte Freundin soll mit vielen digitalisierten Actionsequenzen aufwarten – mal sehen, wie die Jungs das hinbekommen. Abschließend noch ein Schmankerl für Bildschirm-Piloten: **Stunt Island: The Flying and Filming Simulation** bietet die Möglichkeit, total verrückte Flugzeugtricks durchführen, aufnehmen und wieder abspielen zu können!

Lucasfilm Games

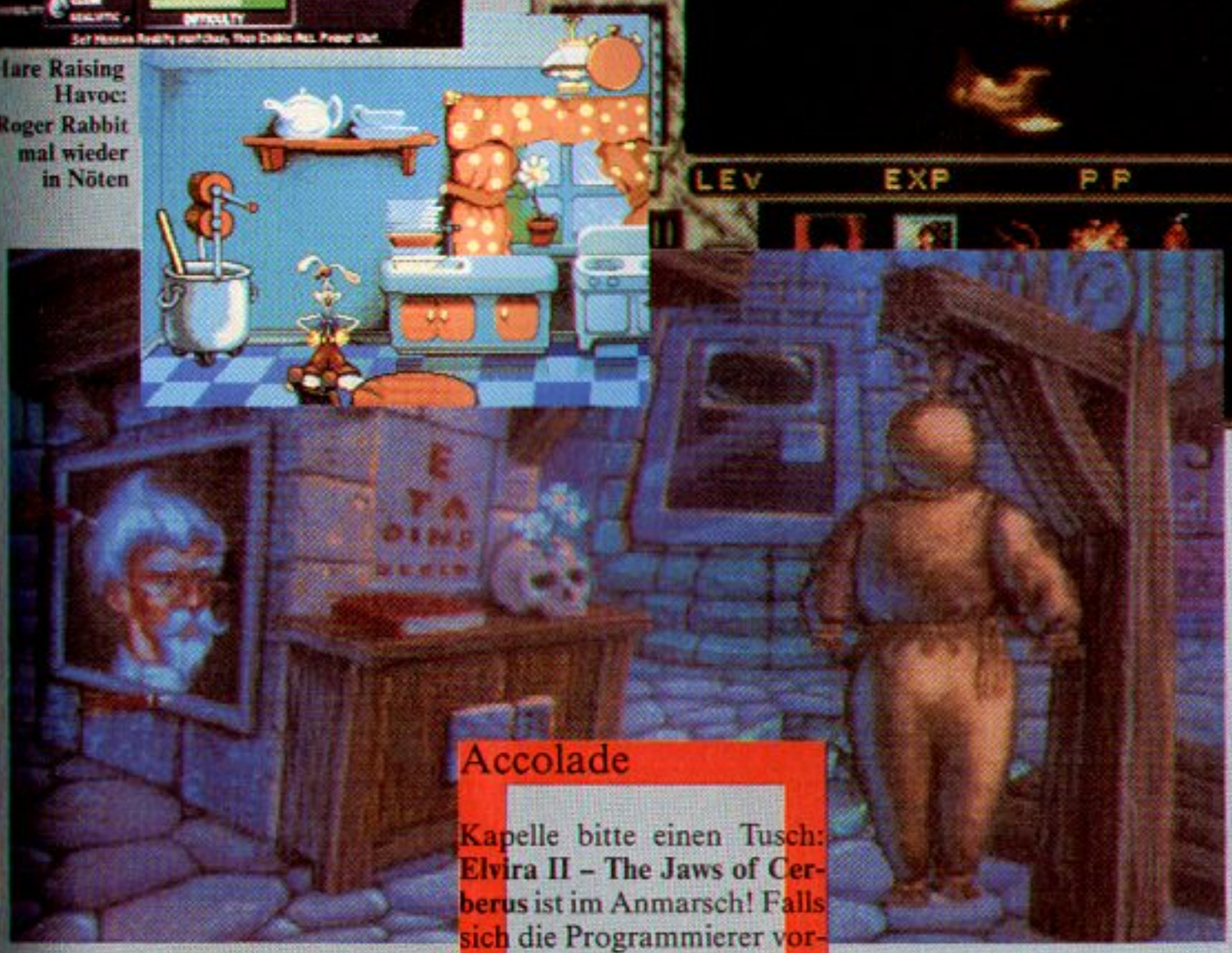
Kurz und schmerzlos: **Secret Weapons of the Luftwaffe** wird nun wohl definitiv nicht für den Amiga veröffentlicht. Schade.

Merit Software

Da freut sich der Stratege: Mit **Classic Board Games** erscheint demnächst ein Schach- und Backgammon-Programm für den Amiga, das mit drei Schwierigkeitsstufen sowie der Möglichkeit, alleine, zu zweit oder per Modem zu grübeln, aufwarten kann. Hoffentlich hält die Spielstärke, was die Optionen versprechen . . .

So gut wie fertig: Gunship 2000

Hare Raising Havoc: Roger Rabbit mal wieder in Nöten



Elvira II – einfach schrecklich schön!

Accolade

Kapelle bitte einen Tusch: **Elvira II – The Jaws of Cerberus** ist im Anmarsch! Falls sich die Programmierer vorher nicht zu Tode fürchten, erleben wir noch vor Weihnachten, wie ein dreiköpfiger Dämon die Mitternachts-Queen in ein verlassenes Filmstudio entführt. Noch mehr Orte, noch mehr Monster, noch schaurigere Grafik – wir können's kaum noch erwarten!

Castle of Dr. Brain: Gruseln für die Allerkleinsten?

MicroProse

Bald ist es wirklich soweit, und **Gunship 2000** hebt ab – drei verschiedene Helikopter und über 100 Missionen erwarten den Simulanten! Mit **F-117 Nighthawk** nähert sich eine weitere Nachfolge-Simulation der Fertigstellung, und zwar die von „F-19 Stealth Fighter". Neben verbesserter Grafik wird es neuerdings auch ein Irak-Szenario geben – naja, guten Geschmack kann man halt nicht kaufen ...
Auch das Fantasy-Rollenspiel **Darklands** harrt ja schon länger der Vollendung, so richtig neu ist eigentlich nur das Info, daß es wohl mit einem eigenen Quest-Generator ausgeliefert wird. Nahezu das Gleiche gilt für **Civilisation**, wo im Stil von „Railroad Tycoon" eine ganze Zivilisation neu geschaffen werden muß. Auch dieses Game haben wir bereits in unserem Bericht von der Winter-CES vorgestellt; wir können uns also mit ruhigem Gewissen aus Chicago verabschieden – mal sehen, ob wir vor dem Rückflug noch den Enkel von Al Capone zu Gesicht bekommen ...
(C. Borgmeier)

Virgin Games

Eine wilde Mischung aus Adventure-, Strategie- und Actionelementen bringt **Vengeance of Excalibur** auf den Schirm – einmal mehr sind die Ritter der Tafelrunde gefordert, gegen den üblen Zauberer Morgan Le Fay anzutreten. Ebenfalls im Fantasy-Milieu ist das Barbaren-Abenteuer **Conan the Cimmerian** angesiedelt, wo man in über 200 verschiedenen Orten Oberarm- und Hirnmuskeln spielen lassen darf.
Auch die lang erwartete NASA-Simulation **Space Shuttle** nähert sich unaufhaltsam der Vollendung, zudem wird es bald eine Compilation mit den drei genialen Magnetic Scrolls Adventures „Fish", „Corruption" und „Guild of Thieves" geben – genau das Richtige für abenteuerlustige Sparefrohs!

Electronic Arts

In der Polit-Simulation **Solidarity** darf man in die Fußstapfen Lech Walesas treten und als Gewerkschaftsführer den Polnischen Freiheitskampf nachvollziehen: demonstrieren, streiken, unabhängige Medien unterstützen und sich vor der reformfeindlichen Regierung in Acht nehmen. Daneben steht uns noch eine Schatzsuche per U-Boot in **Wreck Hunters**, und Fantasy-Rollenspielvergnügen mit **The Keys of Marmon** bevor.

Interplay

Frohe Kunde für bastelfreudige Rollenspieler: Dank **The Bard's Tale Construction Set** könnt Ihr Euch bald eigene Dörfer, Dungeons, Helden, Monster und Items zusammenstricken! Wer das lieber den Profis überläßt, sollte mal einen Bilck auf **Castles** riskieren – die Mixtur aus Fantasy-Rollenspiel und Schloßbau-Simulation sieht höchst beeindruckend aus. Vielleicht noch interessanter dürfte aber **Star Trek: The 25th Anniversary** sein, wo man all seine Lieblinge von der Enterprise wiederfindet. Die Grafik dieses Adventures mit Lucasfilm-ähnlicher Steuerung hat uns schier umgehauen!

Der Joker-Index – Alle Tests auf einen Blick!

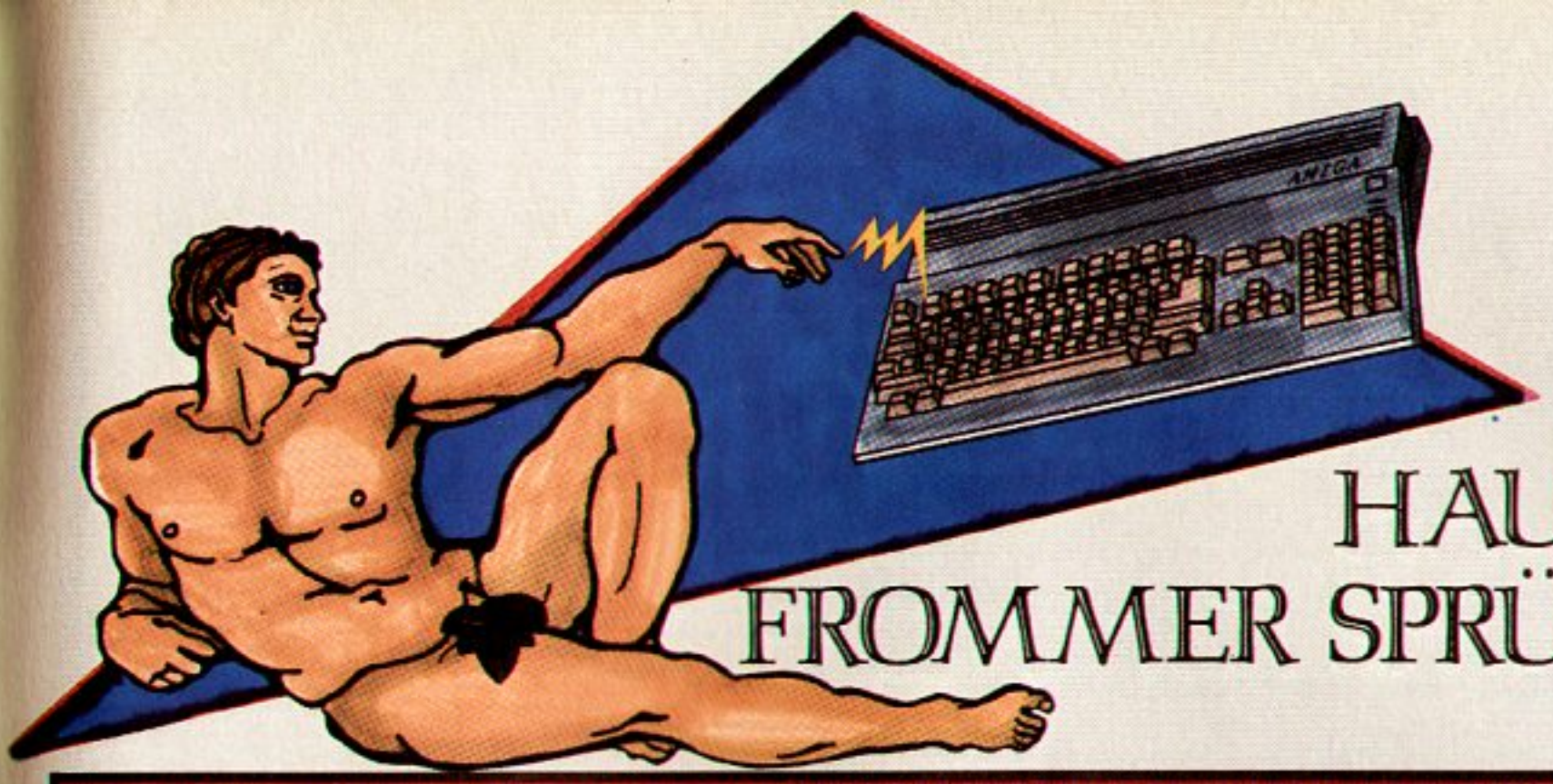
Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
10 Bit Hit Maschine	4/91	78	Compilation
9 Lives	3/91	85	Geschicklichkeit
A-10 Tank Killer	1/91	23	Simulation
A Prehistoric Tale	3/91	14	Geschicklichkeit
Action Stations!	5/91	74	Simulation
Adidas Championship Football	9/90	53	Sport
Advanced Destroyer Simulator	3/91	30	Simulation
Advanced Fruit Machine Sim	5/91	78	Simulation
Air Supply	12/90	60	Action
All Dogs go to Heaven	9/90	45	Geschicklichkeit
All time favourits	12/90	95	Compilation
Alpha Waves	2/91	56	Verschiedenes
Amos	10/90	66	Anwendung
Anarchy	10/90	28	Action
Ancient Battles	4/91	36	Simulation
Antares	4/91	30	Abenteuer
Apprentice	9/90	61	Geschicklichkeit
Arcade Smash Hits	7/91	97	Compilation
Astro Marine Corps	9/90	86	Action
ATF II	1/91	44	Action
Atomic Robo-Kid	12/90	56	Action
Atomino	12/90	29	Strategie
Awesome	1/91	41	Action
Backgammon	4/91	42	Strategie
Backgammon Royale	5/91	56	Strategie
Back to the Future II	9/90	16	Geschicklichkeit
Back to the Future III	4/91	14	Action
Badlands Pete	3/91	61	Action
Bane of Cosmic Forge	**4/91**	**72**	**Abenteuer**
Bar Games	12/90	69	Verschiedenes
Bard's Tale III	**5/91**	**49**	**Abenteuer**
B.A.T	11/90	34	Abenteuer
Battle Command	**11/90**	**14**	**Simulation**
Battlemaster	11/90	30	Abenteuer
Battle Storm	3/91	17	Action
Betrayal	1/91	16	Strategie
Big Box	7/91	97	Compilation
Big Business	12/90	16	Simulation
Blazing Thunder	5/91	63	Action
Blue Max	5/91	39	Simulation
Bomber Bob	11/90	28	Action
Brain Artifice	7/91	64	Strategie
Brat	7/91	18	Geschicklichkeit
Buck Rogers	2/91	71	Abenteuer
Cadaver	**12/90**	**41**	**Abenteuer**
Carcharodon - White Sharks	7/91	42	Action
Captive	12/90	28	Rollenspiel
Carmen San Diego	9/90	61	Verschiedenes
Carthage	2/91	69	Strategie
Car-Vup	2/91	16	Geschicklichkeit
Centurion	7/91	52	Verschiedenes
Century	11/90	60	Geschicklichkeit
Challengers	2/91	98	Compilation
Champions of Krynn	9/90	36	Rollenspiel
Chaos Strike Back	**2/91**	**49**	**Abenteuer**
Chase H.Q. II	1/91	12	Action
Chinese Chess	9/90	82	Strategie
Chip's Challenge	**1/91**	**49**	**Verschiedenes**
Chuck Rock	**4/91**	**41**	**Geschicklichkeit**
Chuck Yeager's AFT 2.0	5/91	52	Simulation
Codename: Iceman	10/90	51	Abenteuer
Codesystem	10/90	66	Anwendung
Cohort	7/91	66	Strategie
Coin Up Hits II	4/91	79	Compilation
Colonel's Bequest	10/90	52	Abenteuer
Computer Scrabble	3/91	70	Verschiedenes
Conquests of Camelot	**10/90**	**51**	**Abenteuer**
Corporation	**11/90**	**12**	**Abenteuer**
Corporation Mission Disk	2/91	72	Abenteuer
Cougar Force	2/91	62	Action
Count Duckula	12/90	42	Geschicklichkeit
Cricket Captain	12/90	78	Sport
Crime does not pay	7/91	44	Abenteuer
Crime Time	1/91	56	Abenteuer
Crime Wave	4/91	42	Action
Crown	2/91	44	Verschiedenes
Crystals of Arborea	5/91	43	Abenteuer
Cubulus	5/91	56	Strategie
Curse of the Azure Bonds	1/91	78	Rollenspiel
Cyberball	9/90	82	Sport
Cybercon III	**4/91**	**50**	**Abenteuer**
Cybexion	4/91	52	Strategie
Damocles	9/90	12	Verschiedenes
Damocles Mission Disk	2/91	72	Verschiedenes
Darius Plus	1/90	58	Action
Dark Century	9/90	84	Action
Das Boot	7/91	56	Simulation
Das Haus	9/90	83	Simulation
Days of Thunder	11/90	56	Sport
Death Trap	1/91	55	Geschicklichkeit
Defender II	3/91	60	Action
Defenders of the Earth	9/90	57	Action
Demoniak	5/91	34	Abenteuer
Dick Tracy	2/91	30	Action
Die Ralf-Glau-Edition	7/91	98	Compilation
Die unendliche Geschichte II	3/91	72	Action
Dino Wars	**10/90**	**17**	**Verschiedenes**
Disc	5/91	64	Sport
Disks	5/91	76	Geschicklichkeit
Dragon Breed	**1/91**	**10**	**Action**
Dragon Force	9/90	64	Strategie
Dragon's Lair II: Time Warp	2/91	14	Action
Dragonstrike	12/90	72	Simulation
Dragon Wars	**3/91**	**69**	**Abenteuer**
Duck Tales	3/91	58	Verschiedenes
Dynasty Wars	9/90	33	Action
Eagle's Rider	2/91	62	Action
Eco Phantoms	7/91	44	Verschiedenes
Edition Vol. 1	7/91	98	Compilation
Elvira	**1/91**	**14**	**Abenteuer**
Emerald Mine III	10/90	62	Geschicklichkeit
Emlyn Hughes Int. Soccer	**9/90**	**52**	**Sport**
Enterprise	5/91	40	Simulation
Epyx Sporting Gold	4/91	79	Compilation
Escape from Colditz	10/90	77	Verschiedenes

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
Eswat	1/91	51	Action
European Superleague	11/90	36	Sport
Exile	5/91	41	Verschiedenes
Extase	11/90	74	Strategie
Exterminator	3/91	83	Action
F-15 Strike Eagle II	**5/91**	**32**	**Simulation**
F-19 Stealth Fighter	**10/90**	**18**	**Simulation**
Faces	2/91	64	Strategie
Falcon Mission Disk 2	**11/90**	**42**	**Simulation**
Fantasy Worl Dizzy	3/91	61	Geschicklichkeit
Fatal Heritage	10/90	41	Abenteuer
Fate - Gates of Dawn	**3/91**	**34**	**Abenteuer**
Final Battle	12/90	50	Abenteuer
Final Conflict	1/91	60	Strategie
Finale	2/91	98	Compilation
Fire & Brimstone	10/90	86	Geschicklichkeit
Fire & Forget II	12/90	36	Action
Fists of Fury	4/91	79	Compilation
Flight of the Intruder	**7/91**	**28**	**Simulation**
Flimbo's Quest	10/90	56	Geschicklichkeit
Flip It & Magnose	1/91	60	Strategie
Flood	10/90	56	Geschicklichkeit
Fly Fighter	11/90	74	Action
Football Man. World Cup Ed	9/90	52	Sport
Fruit Machine	4/91	84	Verschiedenes
Full Blast	7/91	98	Compilation
Future Basketball	11/90	52	Sport
Future Bike	11/90	83	Action
Future Classics	11/90	75	Compilation
Galactic Empire	3/91	32	Abenteuer
Gauntlet III	5/91	14	Geschicklichkeit
Gazza II	3/91	44	Sport
Geicha	1/91	64	Abenteuer
Gem Stone Legend	3/91	53	Action
GEM'X	**3/91**	**28**	**Strategie**
Genghis Khan	4/91	43	Simulation
Germ Crazy	7/91	30	Strategie
Gettysburg	3/91	85	Strategie
Ghost Battle	7/91	30	Action
Ghosts 'n' Goblins	9/90	44	Action
Globulus	12/90	60	Geschicklichkeit
Gods	**5/91**	**30**	**Action**
Golden Axe	1/91	52	Action
Gold of the Aztecs	11/90	49	Action
Goldrush	4/91	77	Compilation
Go Player	5/91	64	Strategie
Great Courts 2	**12/90**	**18**	**Sport**
Gremlins 2	11/90	16	Action
Guardian Angel	11/90	52	Action
Hammerfist	9/90	45	Abenteuer
Hardball II	10/90	84	Sport
Hard Drivin' II	3/91	10	Simulation
Harley Davidson	10/90	85	Sport
Harpoon	3/91	52	Simulation
Heart of the Dragon	4/91	80	Abenteuer
Heavy Metal	9/90	87	Action
Hero's Quest	**9/90**	**42**	**Abenteuer**
Hero Quest	7/91	41	Brettspielumsetzung
Heroes	12/90	95	Compilation
High Energy	4/91	77	Compilation
Hill Street Blues	5/91	18	Simulation
Hollywood Collection	12/90	96	Compilation
Hong Kong Phooey	2/91	82	Geschicklichkeit
Horror Zombies	2/91	43	Action
Hunt for Red October	4/91	40	Action
Hydra	7/91	29	Action
Icerunner	5/91	62	Geschicklichkeit
Ilyad	5/91	27	Action
Imperium	10/90	64	Verschiedenes
In Action	2/91	98	Compilation
Indianapolis 500	12/90	77	Sport
Insects in Space	4/91	84	Action
Inspector Griffu	10/90	80	Abenteuer
International 3D-Tetris	9/90	18	Sport
International Arcade Action	12/90	96	Compilation
International Ice Hockey	5/91	28	Sport
International Soccer Challenge	12/90	42	Sport
Intrigue	3/91	82	Strategie
Invest	10/90	12	Simulation
Ishido	**12/90**	**52**	**Strategie**
Italy 90	9/90	52	Sport
Ivanhoe	9/90	63	Action
Jack Nicklaus' Unlimited Golf	2/91	54	Sport
James Pond	1/91	82	Geschicklichkeit
Jocky Wilson's Darts	11/90	64	Sport
Jonathan	**4/91**	**12**	**Abenteuer**
Judge Dredd	3/91	42	Action
Jungle Jim	5/91	78	Geschicklichkeit
Jupiter's Masterdrive	1/91	58	Sport
Kenpi	5/91	28	Strategie
Kick Off 2	**9/90**	**52**	**Sport**
Killing Cloud	3/91	18	Abenteuer
Killing Game Show	11/90	61	Action
Kind of Magic 2	12/90	96	Compilation
Kind of Magic 3	7/91	99	Compilation
King's Quest IV	10/90	50	Abenteuer
Krynn	11/90	87	Strategie
Larry Triple Pack	4/91	78	Compilation
Last Ninja II	10/90	80	Action
Legend of the Lost	12/90	58	Action
Lemmings	**1/91**	**18**	**Verschiedenes**
Lettrix	11/90	60	Strategie
Light Corridor	12/90	70	Geschicklichkeit
Line of Fire	2/91	79	Action
Lin Wu's Challenge	9/90	56	Strategie
Little Puff in Dragonland	4/91	28	Geschicklichkeit
Locomotion	4/91	52	Geschicklichkeit
Logical	**7/91**	**32**	**Strategie**
Logo	9/90	80	Strategie
Loom	10/90	79	Abenteuer
Loopz	**2/91**	**81**	**Strategie**
Lords of Doom	11/90	58	Abenteuer
Lorna	3/91	84	Action
Lost Patrol	10/90	48	Verschiedenes
Lotus Turbo Challenge	**11/90**	**27**	**Sports**

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
Lupo Alberto	4/91	85	Geschicklichkeit
M1 Tank Platoon	12/90	62	Simulation
Magic 4	12/90	96	Compilation
Magic Fly	12/90	70	Action
Magic Sergent	7/91	32	Geschicklichkeit
Magnum 4	12/90	97	Compilation
Manhunter 2 - San Francisco	9/90	55	Abenteuer
Manix	12/90	58	Geschicklichkeit
Masterblazer	12/90	34	Verschiedenes
Mastermix	2/91	98	Compilation
Match Pairs	2/91	82	Strategie
Matrix Marauders	10/90	28	Sport
Maupiti Island	**12/90**	**27**	**Abenteuer**
Mean Streets	12/90	54	Abenteuer
Mega-Traveller 1	7/91	54	Abenteuer
Merchant Colony	5/91	48	Simulation
Metal Masters	7/91	71	Action
Metal Mutant	7/91	73	Action
Miami Chase	7/91	33	Action
Microbattle & Fullspeed	11/90	82	Verschiedenes
Midnight Resistance	**10/90**	**34**	**Action**
Midwinter II	**5/91**	**12**	**Verschiedenes**
MiG 29 Fulcrum	2/91	60	Simulation
MiG 29 Soviet Fighter	5/91	75	Action
Mighty Bomb Jack	3/91	16	Geschicklichkeit
Mind Games	2/91	99	Compilation
Mindroll	9/90	86	Geschicklichkeit
Mixed-Up Mother Goose	3/91	36	Abenteuer
Monkey Island	**1/91**	**30**	**Abenteuer**
Monty Python's	12/90	34	Action
Monopoly	7/91	74	Brettspielumsetzung
Monster Pack	7/91	99	Compilation
Moonblaster	10/90	42	Action
Moonshine Racers	7/91	40	Sport
Mr. Do Ran Run	11/90	86	Geschicklichkeit
M.U.D.S.	**2/91**	**42**	**Sport**
Murder	10/90	27	Verschiedenes
Murders in Space	1/91	69	Abenteuer
Mystical	2/91	70	Geschicklichkeit
NAM	4/91	18	Simulation
Napoleon	5/91	50	Strategie
NARC	2/91	41	Action
Narco Police	1/91	53	Action
Neuromacer	**10/90**	**46**	**Abenteuer**
Nightbreed	11/90	33	Abenteuer
Nightbreed	11/90	32	Action
Nighthunter	12/90	82	Geschicklichkeit
Night Shift	1/91	34	Geschicklichkeit
Ninja Rabbits	5/91	48	Action
Ninja Remix	2/91	18	Action
Nitro	1/91	58	Sport
No Exit	1/91	72	Action
Obitus	2/91	10	Abenteuer
Omnicron Conspiracy	2/91	30	Abenteuer
On the Road	2/91	50	Simulation
Oonga Up	10/90	36	Geschicklichkeit
Operation Com. Bat	3/91	44	Strategie
Operation Stealth	**10/90**	**13**	**Abenteuer**
Orbit 2000	4/91	28	Action
Oriental Games	11/90	82	Sport
Over the Net	7/91	14	Sport
Overrun	11/90	88	Strategie
Pang	2/91	72	Geschicklichkeit
Panza Kick Boxing	1/91	28	Sport
Paradroid 90	11/90	54	Geschicklichkeit
Pepe Hammer and his Pn. Wasp	5/91	55	Geschicklichkeit
PGA Tour Golf	**5/91**	**54**	**Sport**
Pick'n Pile	12/90	52	Strategie
Platinum	2/91	99	Compilation
Platinum Top 4	2/91	99	Compilation
Plotting	**11/90**	**65**	**Strategie**
Police Quest II	10/90	50	Abenteuer
Pool of Radiance	11/90	56	Abenteuer
Pop Up	3/91	16	Geschicklichkeit
PowerBoat USA	10/90	85	Simulation
Powermonger	**12/90**	**12**	**Strategie**
Power up	12/90	97	Compilation
Power Up	7/91	99	Compilation
Predator 2	7/91	12	Action
Prehistorik	7/91	55	Geschicklichkeit
Professor Moriarti	11/90	86	Geschicklichkeit
Projectyle	9/90	83	Sport
Projekt Prometheus	4/91	70	Abenteuer
Pro Powerboat Simulator	5/91	76	Action
Prosoccer 2190	12/90	56	Sport
Puzznic	**2/91**	**81**	**Strategie**
Quattro	5/91	74	Geschicklichkeit
Quattro Sports	2/91	99	Compilation
Quicksilver Pinball	3/91	82	Simulation
Ra	10/90	28	Strategie
Railroad Tycoon	**4/91**	**62**	**Simulation**
Rainx	11/90	28	Action
Red Storm Rising	**10/90**	**44**	**Simulation**
Resolution 101	9/90	50	Action
Revelation!	4/91	82	Strategie
Rick Dangerous 2	12/90	50	Geschicklichkeit
Robo Cop II	2/91	83	Action
Rody & Mastics	9/90	84	Verschiedenes
Rogue Trooper	1/91	80	Verschiedenes
Rolling Ronny	2/91	28	Geschicklichkeit
Rorke's Drift	10/90	82	Strategie
Rotator	5/91	44	Strategie
Rotox	9/90	50	Action
Saint Dragon	**11/90**	**18**	**Action**
Sarakon	10/90	18	Strategie
Satan	11/90	76	Action
Second Front	11/90	88	Strategie
Sex Olympics	7/91	40	Abenteuer
Shadow of the Beast II	10/90	14	Action
Shadow Warriors	10/90	61	Action
Sherman M4	9/90	80	Simulation
Shiftrix	7/91	72	Strategie
Shockwave	10/90	36	Action
Shuffle	2/91	79	Strategie
Sim City - Populous Doppelpack	7/91	100	Compilation

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
Simulcra	1/91	70	Action
Ski or Die	4/91	32	Sport
Skull & Crossbones	7/91	39	Action
Slabs	10/90	82	Geschicklichkeit
Sliders	2/91	44	Geschicklichkeit
Sly Spy	1/91	82	Action
Snowstrike	12/90	78	Action
Soccer Mania	2/91	99	Compilation
Sophelie	1/91	80	Action
Space Assault	5/91	76	Action
Spaceball	4/91	33	Geschicklichkeit
Speedball II	**3/91**	**41**	**Sport**
Spell Bound	12/90	31	Geschicklichkeit
Spellfire the Sorcerer	2/91	78	Geschicklichkeit
Spider Man	1/91	44	Geschicklichkeit
Spindizzy Worlds	**1/91**	**18**	**Geschicklichkeit**
Spirit of Adventure	**7/91**	**16**	**Abenteuer**
Spirit of Excalibur	5/91	51	Abenteuer
Sports Compilation	4/91	78	Compilation
Spy who loved me	11/90	10	Action
Starblade	9/90	41	Abenteuer
Star Control	2/91	80	Strategie
Storm across Europe	10/90	86	Strategie
Street Rod	11/90	41	Verschiedenes
Strider II	1/91	52	Action
Stundenglas	11/90	44	Abenteuer
S.T.U.N. Runner	2/91	70	Action
Subbuteo	12/90	79	Verschiedenes
Sunny Shine o.t. funny Side	9/90	49	Abenteuer
Super Cars II	**5/91**	**16**	**Sport**
Super Grand Prix	4/91	85	Sport
Super Monaco GP	4/91	61	Sport
Super Off Road	1/91	70	Sport
Super Skweek	1/91	72	Geschicklichkeit
Supremacy	12/90	80	Strategie
Swap	4/91	36	Strategie
Switchblade	2/90	28	Geschicklichkeit
Switchblade II	5/91	42	Geschicklichkeit
SWIV	**4/91**	**16**	**Action**
Sword of Aragon	9/90	54	Strategie
Swords & Galleons	7/91	65	Verschiedenes
Tangram	7/91	66	Strategie
Tecnoball	4/91	70	Geschicklichkeit
Team Suzuki	3/91	27	Sport
Team Yankee	12/90	30	Simulation
Teenage Mutant Hero Turtles	2/91	80	Action
Tee Off	5/91	50	Sport
Terran Envoy	2/91	56	Abenteuer
Thalion 1st Year	4/91	78	Compilation
The Famous Five	5/91	42	Abenteuer
The Final Whistle	3/91	54	Sport
The Fool's Errand	2/91	78	Verschiedenes
The Immortal	12/90	79	Abenteuer
The Plague	9/90	34	Action
The Power	3/91	36	Strategie
The Punisher	10/90	42	Action
The Sword & the Rose	2/91	64	Action
Think Twice	4/91	80	Strategie
Thunderstrike	10/90	83	Sport
Tilt	7/91	64	Geschicklichkeit
Time Machine	10/90	18	Geschicklichkeit
Time Race	1/91	56	Strategie
Time Soldier	9/90	54	Action
TNT	12/90	97	Compilation
Tom and the Ghost	10/90	62	Geschicklichkeit
Top Cat	7/91	74	Geschicklichkeit
Torvak the Warrior	**12/90**	**14**	**Action**
Total Recall	2/91	12	Action
Tournament Golf	2/91	31	Sport
Tower FRA	1/91	54	Simulation
Toyota Celica GT Rally	1/91	42	Sport
Traders	7/91	72	Simulation
Transworld	1/91	62	Simulation
Treasure Trap	9/90	81	Abenteuer
Triad I	4/90	79	Compilation
Turn'n Burn	5/91	62	Action
Turrican II	**3/91**	**12**	**Action**
Tusker	10/90	84	Geschicklichkeit
Typhoon of Steel	3/91	84	Strategie
Ultima V	**1/91**	**36**	**Rollenspiel**
Ultimate Ride	2/91	63	Sport
UMS II	4/91	44	Simulation
U.N. Squadron	12/90	36	Action
Unreal	**9/90**	**14**	**Action**
Vaxine	**11/90**	**64**	**Geschicklichkeit**
Vektor Championship Run	2/91	83	Sport
Viking Child	11/90	87	Action
Viruscope	10/90	67	Anwendung
Voodoo Nightmare	11/90	65	Geschicklichkeit
Wargame Construction Set	3/91	60	Verschiedenes
Warlock - The Avenger	4/91	34	Action
Warlords	4/91	81	Simulation
Web of Terror	10/90	83	Action
Wheels of Fire	12/90	97	Compilation
White Death	1/91	64	Strategie
Wild West World	11/90	50	Simulation
Wings	9/90	10	Simulation
Wings of Death	11/90	73	Action
Winning Team	7/91	100	Compilation
Wipe Out	9/90	64	Sport
Wolfpack	1/91	54	Simulation
Wonderland	**7/91**	**51**	**Abenteuer**
World Championship Soccer	3/91	70	Sport
World Cup Year 90	9/90	53	Compilation
World Cup Year 90	2/91	99	Compilation
World Soccer	**11/90**	**53**	**Sport**
Wrath of the Demon	2/91	52	Action
Xiphos	11/90	54	Verschiedenes
Yogi's Great Escape	11/90	83	Geschicklichkeit
Yolanda	12/90	82	Geschicklichkeit
Z-Out	12/90	10	Action
Zarathrusta	3/91	28	Geschicklichkeit
Zirax	7/91	73	Action



EIN HAUFEN FROMMER SPRÜCHE

. . .ist bei uns eingegangen, seit wir anläßlich des erbaulichen Beitrags „Die 10 Gebote für den Amigianer“ um theologischen Beistand gebeten hatten. Alle abzudrucken würde problemlos ein Buch in Bibelstärke füllen – die Auswahl fiel schwer. Aber siehe, sie ward gut . . .

Das Amigaunser

Computer unser am Schreibtisch, gepriesen werde dein Hersteller.
Dein CD-Laufwerk komme, wie für den PC so auch für den Amiga.
Unsere täglichen Spiele genehmige uns heute, und vergib uns unsere Resets, wie auch wir vergeben dir deine Gurus.
Und führe uns nicht zu den Raubkopierern, sondern erlöse uns von den Viren.
Denn dein sind die Grafikpracht, der Soundgenuß und die tollen Spiele!
In Ewigkeit, Amiga. (Stefan Kosch, Winhoering)

Die Schöpfung

Am Anfang schaltete Gott seinen Amiga ein, aber der Bildschirm war wüst und leer, und Finsternis lag über der Power-LED. Und Gott sprach: Ich werde den Monitor einschalten! Da sah der Herr die Hand mit der Workbench, und er sah, daß es gut war.
Also schob Gott eine Diskette ins Laufwerk, und siehe, geladen wurde „Sim Earth“. Nun nahm aber Gott seine Maus und ließ sie wirbeln über das Mauspad. Und siehe, der Cursor bewegte sich!
So schuf Gott einen Planeten mit Pflanzen und Tieren, und es ward Abend und wieder Morgen. Gott blickte auf den Screen und sah, daß sein Planet gut war. Sogar ziemlich gut!
Doch etwas fehlte, und so schuf Gott den Menschen und beobachtete seine Taten auf dem Monitor. Als er aber am nächsten Morgen wieder blickte auf den Bildschirm, da sah er, daß die Menschen bauten einen großen Mist!
So sehr sich Gott aber auch bemühte und anklickte die Windows, so wurde doch der Mist, den die Menschen bauten, immer größer. Schließlich war der schöne Planet ganz und gar zerstört, und siehe, das gefiel dem Herrn aber überhaupt nicht!
So geschah es, daß das ganze herrliche Programm abstürzte, und es standen geschrieben am Bildschirm die Worte des jüngsten Gerichts: Guru Meditation. Der Herr aber ärgerte sich, daß er nicht rechtzeitig abgesaved hatte, also vergeudet hatte soviel schöne Zeit! Und so beschloß Gott, das nächste Mal lieber eine Partie „Shanghai“ zu spielen – und also geschah es . . . (frei nach Rolf Wirtz, Köln)

Die 10 Gebote

1. Gebot: Du sollst deine Leserbriefe nicht sinnlos numerieren.
2. Gebot: Du sollst in deinen Leserbriefen nicht dumme Bemerkungen in Klammern setzen.
3. Gebot: Du sollst nicht begehren deines Computermagazin-Chefredakteurs-Frau oder -Gehilfin.
4. Gebot: Du sollst dir deinen Kaffee selbst kochen.
5. Gebot: Du sollst nicht deine ganze Freizeit an den Joker verplempern.
6. Gebot: Du sollst lesen des Joker's Editorial.
7. Gebot: Du sollst lachen über das Brork's Comic.
8. Gebot: Du sollst einmal im Leben nach Tiefenbach pilgern.
9. Gebot: Du sollst dich nicht aufregen über die Werbung im Joker.
10. Gebot: Du sollst die Bombe in der Joker-Redaktion nicht zünden, falls du nichts gewinnst.
(Matthias Pietschmann, Ottobeuren)

Gutenachtgebet für Joker-Leser

Der Joker ist das Heft mit der Kraft und der Herrlichkeit. In Ewigkeit, Amen.

Psalm 23

Der Amiga ist meine „Freundin“, mir wird nichts mangeln. Er bootet von der 3.5 Zoll-Disk und führet mich zu toller Software, er erquicket meine Seele, er führet mich mit seinen Icons um seiner Workbench Willen.
Und ob ich schon hatte so manche Guru Meditation, so fürchte ich doch keinen Neustart, denn du bist bei mir. Deine Grafik- und Soundfähigkeiten trösten mich, und du öffnest ein Window vor mir im Angesicht eines Virus.
Du bringst super Tools und schenkest mir Mega-Games, Gutes und Warmherzigkeit werden mir folgen mein Leben lang, und der Amiga wird bleiben in meinem Hause ein Leben lang! (Sven Reinhold, Lüdenscheid)

Gutenachtgebet für Raubkopierer

Lieber Amiga mach mich fromm, damit ich durch die Codeabfrage komm. (Patrick Nordhauser, Koblenz)

Genug gelästert!

Ehe wir hier samt und sonders exkommuniziert werden, sei nochmals an Eidesstatt versichert, daß das alles nicht so gemeint war – sondern irgendwie ganz anders. Jedenfalls himmlischen Dank an alle Einsender: An Euch sind ein paar ganz große Kleriker verlorengegangen!

Das irre Fußballmanager-Postspiel:

KICK-AUS

Na also: Mehr als 8.000 Zuschauer bejubelten den FC Joker anläßlich des verdienten 4:2 Heimsiegs über Austerwitz. Nun können alle wieder ruhig schlafen . . .

Die ausgesprochen harte Begegnung (Gelbe Karten für Bröselmair, Michael und Stein) drohte nach einem frühen Gegentor zu kippen, doch dann riß Michi das Ruder herum – 1:1 in der 19. Minute. Kurz darauf folgten zwei Tore von Ossi und Celal. Nach der Pause wurde es noch einmal ungemütlich, aber schließlich konnte Wiesel-Gitti in der 83. Minute zum 4:2-Endstand einlochen.
Grundlage dieses Erfolgs bildeten folgende Entscheidungen: Einsatz 75%, 10 DM Eintritt, (teils knappe) Verneinung für alle übrigen Fragen. Das Konto freut sich über ein Polster von 228.000 DM. Beim nächsten Mal müssen wir auswärts gegen Raschmehr antreten, und das wird gewiß kein Spaziergang – also haltet Euch ran, Leute!

Los geht die Reise: Postkarte her, Briefmarke drauf (vorher ablecken!) und die folgenden Fragen beantwortet . . .

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welcher Position?
Hierbei hilft Dir die Mannschaftsaufstellung sowie das Spielfeld, das wir in 30 Quadrate unterteilt haben. Pro Quadrat bitte nur ein Spieler!

3) Möchtest Du Spieler vom Transfermarkt kaufen?
Für diesmal fällt die Frage flach, der Transfermarkt ist leergefegt und taucht deshalb im Tabellenteil erst garnicht auf.

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche?
Einen ungefähren Marktwert findest Du in der Mannschaftsaufstellung.

5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

6) Die Eintrittspreise sind uns wurscht, wir siegen, äh spielen ja auswärts.

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen? Wenn ja, wieviel?
Die zulässige Höchstbelastung beträgt 500.000 DM (momentan sind wir schuldenfrei).

So, das war's auch schon – schickt Eure Karten an unsere Adresse, und wir machen dann wieder Überstunden bei der demokratischen Auswertung. Der Fußballmanager wird mit den Ergebnissen gefüttert, und der „Club" sichert sich die nächsten zwei Punkte (hoffentlich). Apropos: Wo bleibt eigentlich der Schampus, Ihr Knauser? Wir hingegen legen wiedermal unsere sprichwörtliche Großzügigkeit an den Tag und verlosen unter allen Einsendern folgende Köstlichkeiten:

1 x PGA Tour Golf
3 x Joker-Shirt
3 x Sammelordner

Unglaublich aber wahr, unsere Anschrift lautet immer noch:

Joker Verlag
Kicker-Cup
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	6:0	9:2
2) Indianerbones	6:0	10:7
3) Opafun	5:1	10:2
4) Hammerfoot	5:1	10:2
5) Blue Beiß	5:1	9:4
6) Un. Hofftschwer	5:1	8:4
7) Battle Kumpans	4:2	8:4
8) *FC Joker*	4:2	7:5
9) Might & Matschig	4:2	6:5
10) Raschmehr	4:2	7:7
11) Bodo Tiltners	2:4	7:7
12) Wurm. Wolfschreck	2:4	6:8
13) Bummico	2:4	5:7
14) Playpower	2:4	4:6
15) Berlin East / West	2:4	4:8
16) Hardball Killers	1:5	6:10
17) Dragonfight	1:5	2:9
18) Austerwitz	0:6	5:10
19) Langohrer SK	0:6	5:10
20) AMS	0:6	0:11

Das Spielfeld

Gegner

1	2	Tor 3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1	Brork	Tor	28	23	180.000
2	Wunderlich	Tor	--	15	150.000
3	Bröselmair	Abw	23	30	320.000
4	Joker	Abw	17	22	190.000
5	Nettelbeck	Abw	18	29	220.000
6	Freckmann	Abw	--	14	60.000
7	Regnet	Mit	15	23	220.000
8	Celal	Mit	13	21	190.000
9	Magenauer	Mit	11	26	250.000
10	M. Labiner	Mit	14	35	290.000
11	Dzierzynski	Ang	8	33	140.000
12	Stein	Ang	9	15	100.000
13	B. Labiner	Ang	7	30	230.000

Paarungen: 4. Spieltag

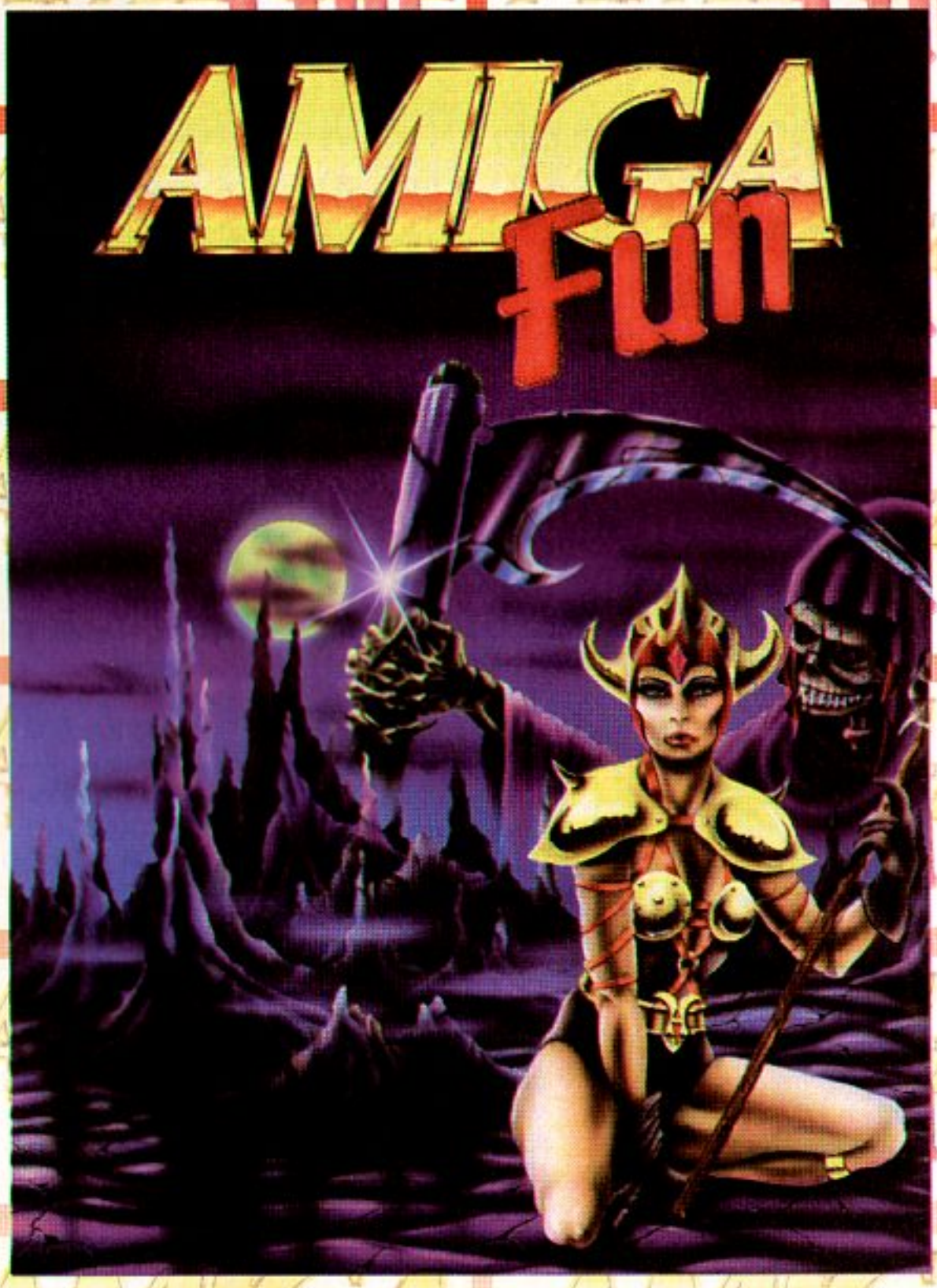
Raschmehr	—	*FC JOKER*
Dragonfight	—	Opafun
Langohrer SK	—	Might & Matschig
Austerwitz	—	Blue Beiß
Berlin East / West	—	Un. Hofftschwer
AMS	—	Indianerbones
Hardball Killers	—	Bodo Tiltners
Wurm. Wolfschreck	—	Maniac Menschen
Bummico	—	Battle Kumpans
Playpower	—	Hammerfoot

Ergebnisse: 3. Spieltag

FC Joker	—	Austerwitz	4:2
Maniac Menschen	—	Bummico	3:0
Bodo Tiltners	—	Langohrer SK	4:2
Indianerbones	—	Hardball Killers	3:2
Un. Hofftschwer	—	AMS	2:0
Blue Beiß	—	Playpower	2:1
Battle Kumpans	—	Raschmehr	2:3
Might & Matschig	—	Wurm. Wolfschreck	3:1
Opafun	—	Berlin East/West	1:1
Hammerfoot	—	Dragonfight	4:0

DEMON WARS

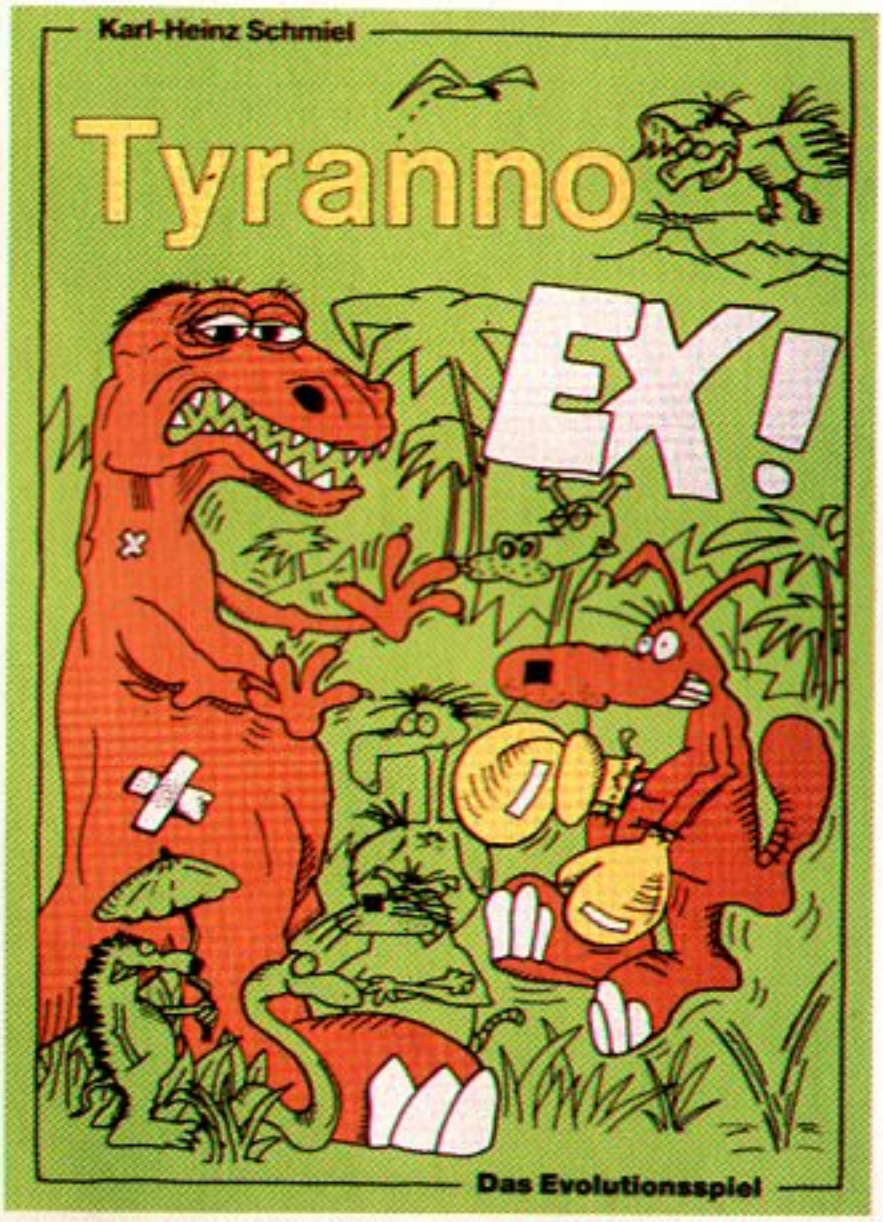
Das Strategiespiel, das Sie sogar per Modem spielen können - oder natürlich gegen den Computer. Setzen Sie Ihre Dämonen richtig ein, um den Sieg zu erringen.

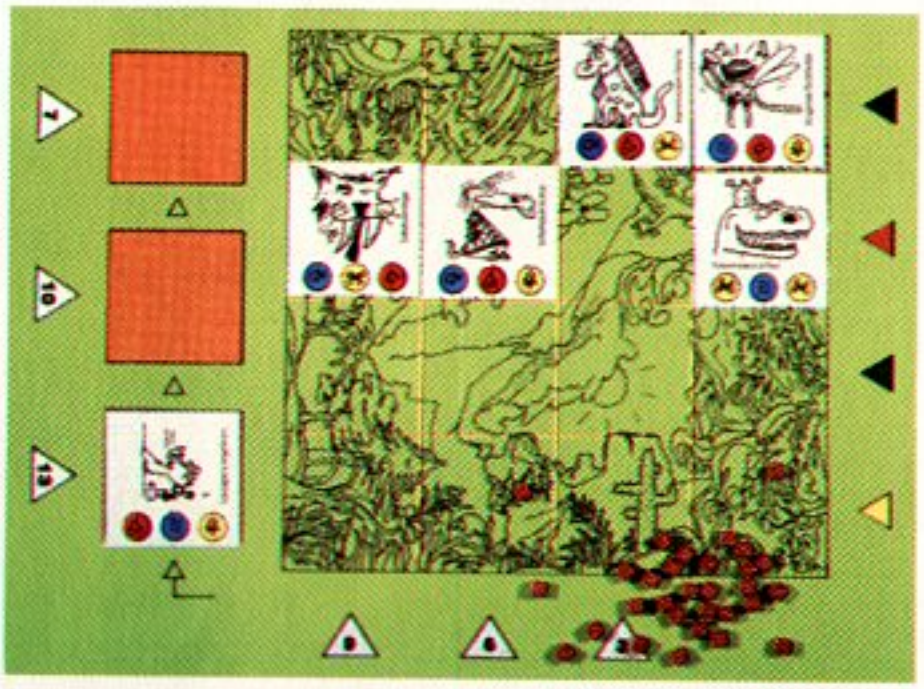


Ab 16.8. im Zeitschriftenhandel. Für nur DM 19,80.

STROMAUSFALL

„Das Leben ist ein einziger Kampf“, pflegte meine Großmutter immer zu sagen, hier und heute beweist sich wiedermal, wie recht die alte Dame hatte: Ob Urzeit-Saurier oder Kommandant der örtlichen Ork-Brigaden – wer überleben will, muß fighten!



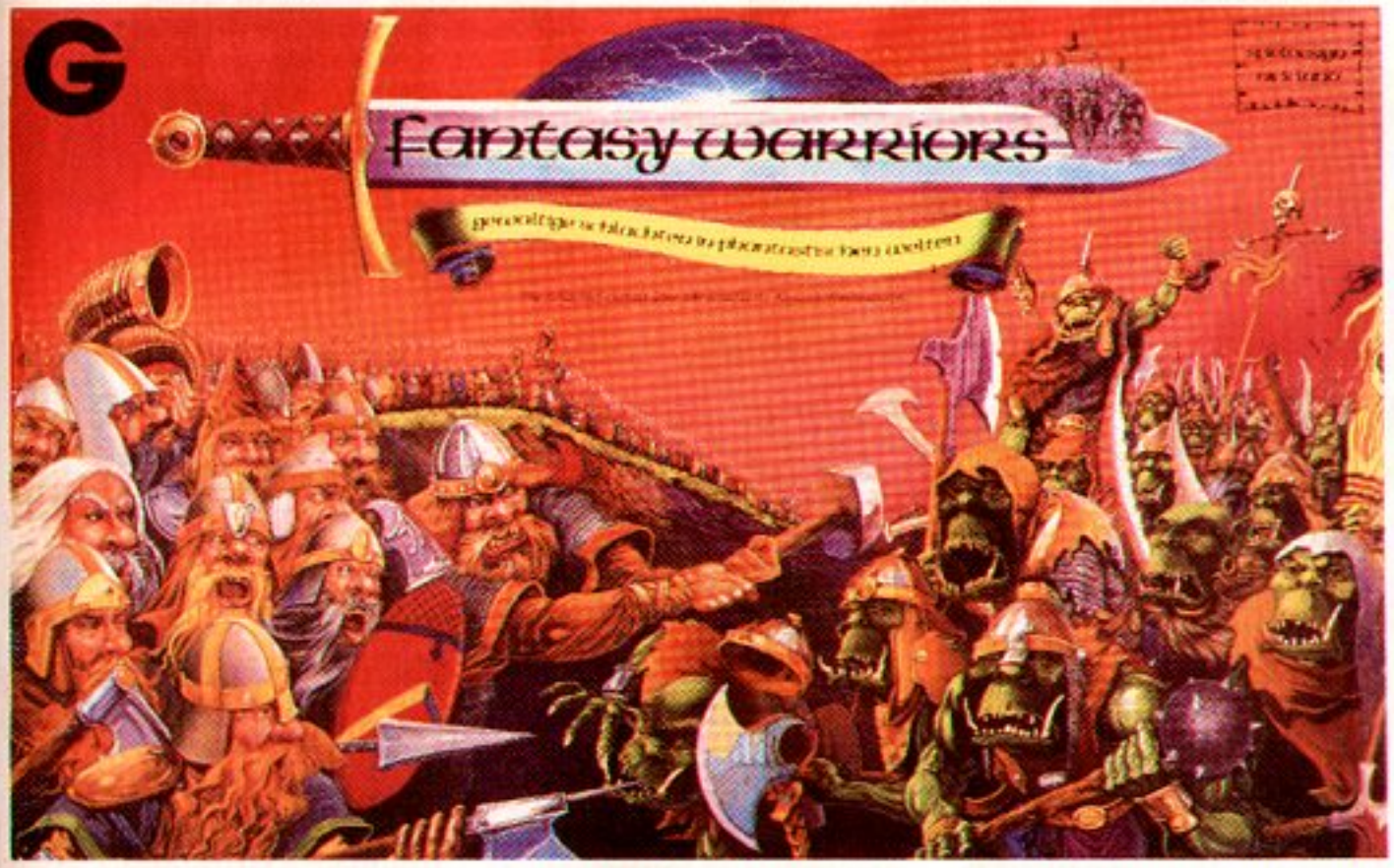


Tyranno EX!

Der stattliche Tyrannosaurus Rex ist ja nun schon seit ein paar Millionen Jahren mehr ex als rex – aber wie kann eigentlich jemand aussterben, dessen Leibesumfang jedes normale Mehrfamilienhaus vor Neid erblassen läßt, und der es an Kampfkraft locker mit dem gesamten Personal eines Schwarzenegger-Films aufnimmt? Gegenfrage: Was nützen einem die breitesten Schultern, wenn Frühstück, Mittag- und Abendessen ganz unerwartet unter einer meterdicken Eisschicht verschwinden? „Veränderte Umweltbedingungen“ lautet das Stichwort, und woran die urzeitlichen Ungetüme damals gescheitert sind, soll jetzt „zwei bis vier erwachsenen Darwinisten“ zu ein paar Stunden vergnüglicher Unterhaltung verhelfen. Daß hier ausdrücklich nur erwachsene Mitspieler angesprochen werden, erscheint zunächst rätselhaft, aber wer die Anleitung von Tyranno EX! kapieren will, braucht wohl tatsächlich eine gewisse Lebenserfahrung...

Hat man sich da schließlich doch durchgebissen, kristallisiert sich folgender Ablauf heraus: Gespielt wird in Runden, die wiederum aus fünf verschiedenen Phasen bestehen. In der ersten Phase nimmt sich jeder Spieler eine der Tierkarten vom Stapel und plaziert sie auf dem (gitterförmigen) Spielraster. Anschließend sind die Umweltveränderungen dran: Auf einer kleinen Extrafläche, (der sogenannten „Umweltkarte“) befinden sich Felder, die einmal die aktuellen, zum anderen die potentiellen Lebensbedingungen darstellen. Welche Lebensbedingungen gerade gültig sind, hängt davon ab, welche Symbolchips auf den Aktuell-Feldern liegen. Sollten die Damen und Herren Darwinisten nun mehr Symbol-Marken auf den Feldern mit den *potentiellen* Lebensbedingungen ablegen, als bei den *aktuellen* bereits liegen, werden letztere durch erstere ersetzt. Und siehe da, schon müssen sich die armen Viecher wieder mit einer völlig veränderten Umweltsituation herumschlagen!

Sinn und Zweck der Übung: Wenn eine Tierart überleben will, muß sie mindestens mit einem Symbol ihrer Tierkarte auf dem Aktuell-



Feld vertreten sein, andernfalls darf sie sich fortan als ausgestorben betrachten. Sollte hingegen eine Gattung ideale Lebensbedingungen vorfinden (sämtliche Symbole ihrer Karte im Aktuell-Feld), bekommt sie in der folgenden Phase einen Bonus. Und das ist kein geringer Vorteil, denn als nächstes kommt der Überlebenskampf – hier wird durch schnödes Würfeln über Sein oder Nichtsein entschieden! Anschließend schiebt man alle Karten auf dem Spielraster eine Reihe weiter, dann werden die Punkte für diese Runde abgerechnet, und der nächste Durchgang beginnt.

Das große Sterben ist beendet, sobald die Tierkarten ausgehen, gewonnen hat der „Dinologe" mit den meisten Punkten – was in der Realität Jahrmillionen dauerte, ist hier in ein bis zwei Stunden erledigt. Auch wenn der Einstieg etwas schwerfällt, Tyranno EX! ist fast genauso lustig wie die richtige Evolution. Biologisch-dynamisch kommt auch die Hardware daher: viel Holz und grün angestrichene Pappe...

Fantasy Warriors

Der Name ist hier wahrlich Programm: Horden von Fantasy-Kriegern bekriegen sich gegenseitig auf Teufel komm raus, ohne Hintergrundstory, ohne Mission, einfach nur so, aus lauter Jux und Tollerei. Aber sie tun es dafür nach allen Regeln der Kunst! Die knapp 60seitige Anleitung enthält neben ein paar Tabellen mit den Werten der diversen Kriegerrassen und ein bißchen organisatorischem Kram nichts anderes, als eben viele, viele Kampfregeln. Angenehmerweise erfordert es keinen schlachtenerprobten Haudegen, um hier durchzusteigen, auch die üblichen Tonnen von Schreibmaterial können in der Schublade bleiben – um sich über den momentanen Gemütszustand seiner Mannen auf dem laufenden zu halten, genügen die beigefügten Spielmarker vollkommen. Pflegeleichtes und dabei doch hochdifferenziertes Gegnervertrimmen ist also angesagt!

Gute Schlachten wollen richtig vorbereitet sein, daher wird nach der Zusammenstellung der Armeen erstmal der Feind ausgekundschaftet, die Zeit festgelegt, kräftig geprahlt (erhöht die Truppenmoral) und das Omen befragt. Tja, und dann erteilt man seinen Hauptleuten auch schon die ersten Befehle. Dies ist gleichzeitig der Übergang zu den Kampfrunden, die nun einfach solange wiederholt werden, bis eine Partei aufgibt oder geschlagen ist (eine Rundenbegrenzung ist aber auch möglich). Der Spielablauf folgt dabei dem Schema Drohen – Fernkampf – Bewegung – Nahkampf – neue Befehle – Beeinflussen – Moraltest. Zusätzlich kann man jederzeit Talismane, Magie und besondere „Persönlichkeiten" wie Helden, Kuriere, Weissager etc. einsetzen.

Daß die Regeln Hand und Fuß haben, wurde schon gesagt, der eigentliche Clou bei der Sache aber ist die Ausstattung: 102 kleine Fantasy-Krieger purzeln aus der Packung – es sind zwar keine Zinnsoldaten, sondern nur unbemalte Plastik-Orks und Kunststoff-Zwerge, aber Brork war trotzdem ganz hin und weg („Mama!? Pappa? Pappa!!"). Insgesamt 'ne solide Angelegenheit, die mit rund 70,– Märkern auch nicht zu teuer bezahlt ist.

Das letzte Gefecht für heute ist der übliche Kampf um unsere Rezensionsexemplare. Wer eines davon gewinnen will, beantworte doch bitte eine der folgenden Fragen: Von welchem sympathischen Tier stammen wir laut Darwin ab? Welcher bekannte Fantasy-Autor hat die Orks „erfunden"? Die Antworten vom letzten Mal sind „Turmfalke" und „Sierra". Dann mal viel Glück! (od)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Tyranno EX!	Fantasy Warriors
Spielmaterial: 66%	**Spielmaterial:** 78%
Spielregeln: 52%	**Spielregeln:** 83%
Spielreiz: 71%	**Spielreiz:** 79%
Besonderes: Lobenswerterweise liegt hier ein Extrazettel mit einer Kurzübersicht des Spielablaufs bei.	**Besonderes:** Als Ergänzung soll demnächst ein Band mit den Regeln für verschiedene Kampagnen erscheinen.
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene	**Schwierigkeit:** Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 49,– DM	**Preis:** ca. 70,– DM
Bezug: Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: 089/5 23 46 66	**Bezug:** Games In Brienner Str. 54 8000 München 2 Tel.: 089/5 23 46 66

COIN OP

Wenn es um Computergames geht, seid Ihr bestimmt alle Vollprofis – aber wie sieht's mit Flippern aus? Für Pinball-Wizards und solche, die es werden wollen, gibt's diesmal ein Special: Wir werfen einen Blick auf die Geschichte der Flipper und stellen Euch die fünf neuesten Geräte vor!

Glaubt es oder nicht, die ersten Maschinen mit der schnellen Silberkugel haben die Mannen Al Capones aufgestellt! Schließlich waren die bösen Buben in den 30er Jahren ganz dick im amerikanischen Kneipen- und Glücksspielgeschäft tätig, und da kam diese neue Erfindung gerade recht: Während man die Zocker an den „Einarmigen Banditen" ja wenigstens hin und wieder gewinnen lassen mußte, konnten die Einnahmen bei einem Flipper voll eingesackt werden – mehr als ein Freispiel gibt es an den Geräten ja bis heute nicht zu gewinnen (warum gibt es eigentlich bei Videomaschinen nicht mal das?). Als Hersteller machten sich schon bald die Firmen „Bally" und „Williams" einen Ruf; bis zum heutigen Tage teilen sich die beiden Branchen-Giganten den Markt praktisch untereinander auf. Natürlich wurden die Flipper im Verlauf ihrer 60jährigen Geschichte immer weiter verfeinert, in der Frühzeit waren sie meist nur für ein bis zwei Spieler geeignet, und das häßliche Wörtchen „Tilt" war in diesen schönen Tagen auch noch gänzlich unbekannt ...

Als dann in den späten 70er Jahren die Microchip-Technologie auch bei den Flippern Einzug hielt, hatten scheppernde Klassiker wie „Shangri La" oder „Eight Ball" endgültig ausgedient: Die Mechanik machte der Elektronik Platz, die Scores erstrahlten plötzlich im Dioden-Licht von Digitalanzeigen, und es begann die Inflation der Punkte. Wo die Berührung eines Bumpers einst ein Pünktchen brachte, mußten es nun schon 100, 1000 oder gar 10.000 sein – heutzutage ist bei einem Score unter einer Billion an ein Freispiel fast gar nicht mehr zu denken!

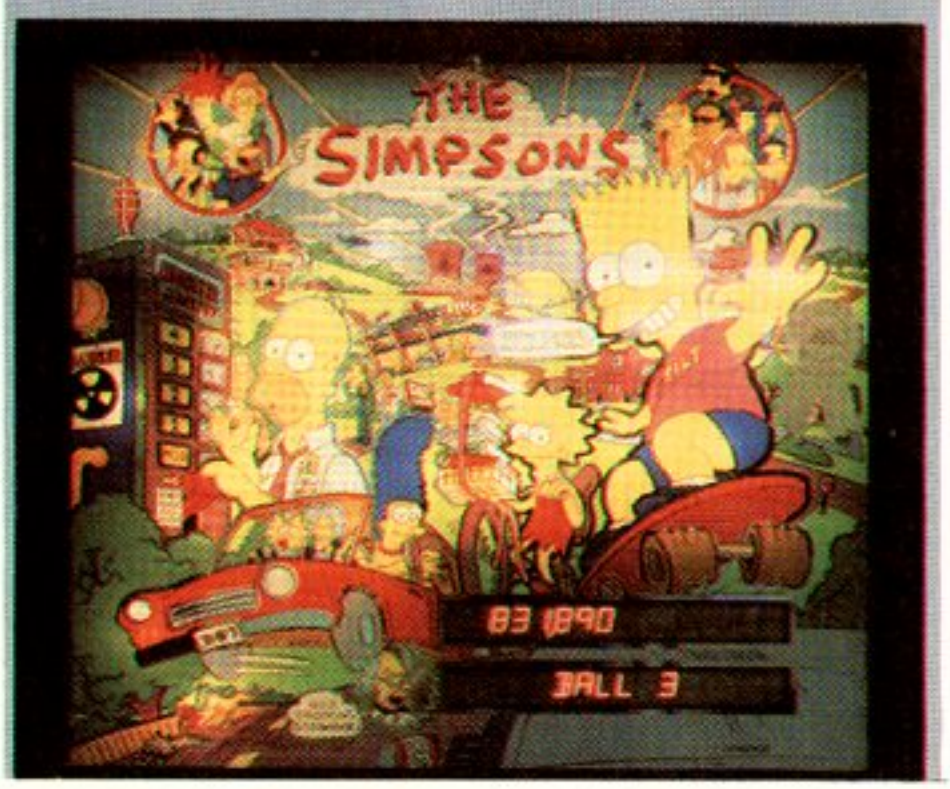
Da Flipper ja mittlerweile gegen die übermächtige Konkurrenz der Videogeräte ums nackte Überleben kämpfen, ist es nur natürlich, daß eine gewisse Annäherung stattgefunden hat: Während „Williams" nun auch mal die eine oder andere Arcademaschine herausbringt (z.B. „Hit the Ice"), findet man unter den Flippern heute schon ebensoviele TV- und Filmlizenzen wie am Amiga („Elvira", „Robocop", etc.). Ein gutes Stichwort, um die Historie zu verlassen und in die aktuellen Tests einzusteigen:

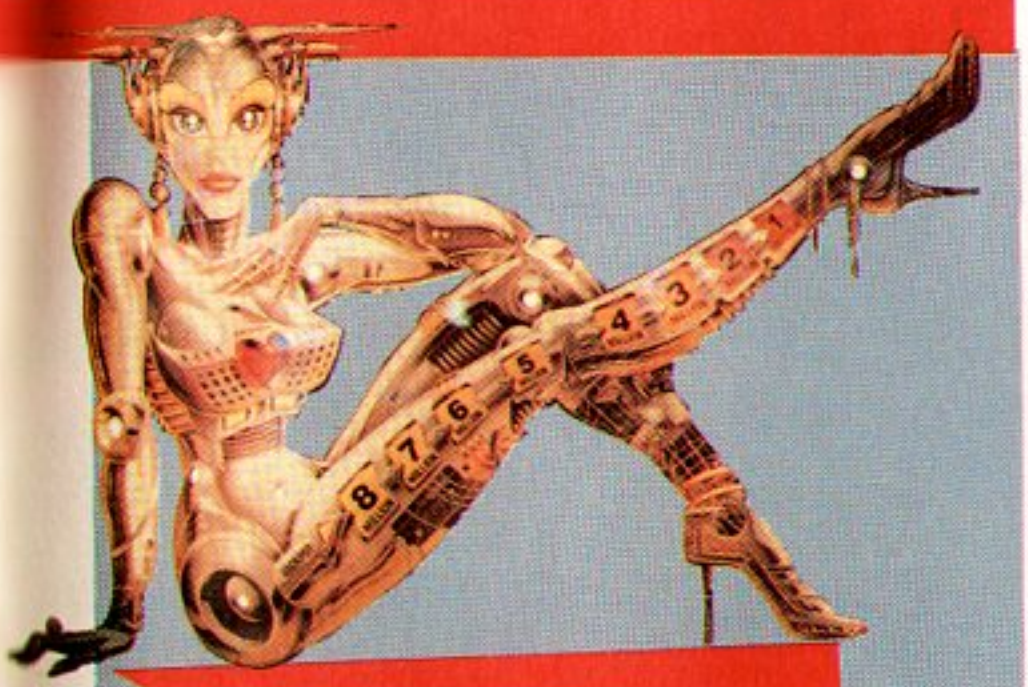
Bugs Bunny's Birthday Ball

Rechtzeitig zu seinem 50sten Geburtstag hat Bally dem berühmten Cartoon-Hasen einen eigenen Flipper spendiert. Auf den unterschiedlich hohen Ebenen der zerklüfteten Spielfläche tummelt sich eine illustre Geburtstagsgesellschaft: Ob Roadrunner, Coyote Karl, Sylvester oder Tweety – alle sind sie mit bunten Bildchen oder Aufstellern vertreten. Vom Spielerischen her ist das Gerät aber nur solider Durchschnitt ohne große Besonderheiten, da helfen weder der vielfältige Sound noch die Paddles im Möhren-Look.

The Simpsons

Die amerikanische Kult-Zeichentrickserie wurde soeben von Data East „verflippert", einem japanischen Hersteller, der sonst eher für Arcadeautomaten wie z.B. das tolle „Dark Seal" bekannt ist. Auch hier gibt's wieder kunterbunte Comic-Optik mit vielen Röhren und Rampen, allerdings ist der Aufbau recht übersichtlich geraten. Das Ganze ist prima spielbar, gelegentlich sorgen drei Bälle gleichzeitig für gepflegte Hektik. Und das Tüpfelchen auf dem I: Die Sprachausgabe läßt Bart Simpsons flotte Sprüche in der quäkenden Originalstimme los! Eat my shorts ...



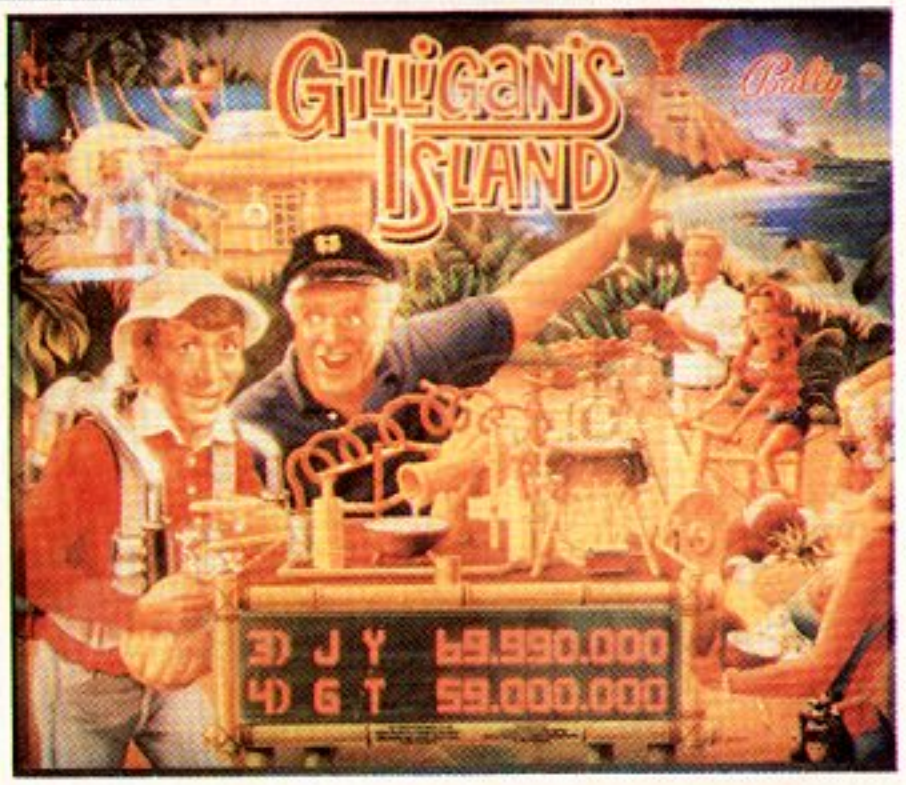


The Machine

Das aktuelle Williams-Gerät trägt den Untertitel „Bride of the Pin.Bot“, und so sieht's auch aus: Es gilt, den wechselnden Köpfen verschiedener Robot-Ladies die Kugel ins Schmollmündchen zu schießen. Das Design ist aber leider so futuristisch geraten, daß sich kein Mensch damit auskennt! Warum kommen jetzt plötzlich zwei Bälle? Warum dreht sich das Bonusrad nicht? Kriege ich jetzt den „Billionen-Schuß“ oder nicht? Tja, viele Röhren, viel Chrom, aber wenig Spielspaß.

Gilligan's Island

Noch eine TV-Serie als Flipper, diesmal wieder von Bally. Um dem Dauerbrenner (Gilligan's Island läuft im amerikanischen Fernsehen schon seit Urzeiten!) gerecht zu werden, hat man sich ganz schön ins Zeug gelegt: Das Spielfeld sieht mit seinen vielen, teilweise beweglichen Plastikaufbauten tatsächlich wie eine Schatzinsel aus, bei den Scores sind Animationen der Hauptdarsteller in einem Grafik-Display (wie im Fußballstadion) zu bewundern, und es gibt sogar eine richtige Story – wer sich alle Zutaten für einen Zaubertrank erflippert, erhält den Schatz des Inselgottes Kona. Das sind immerhin 50 Millionen Punkte, und die Jagd danach macht hier ebensoviel Spaß, wie das Anhören des gesungenen Titelsoundtracks!



Oskar: Born to be wild ...

Harley Davidson

Zum Schluß noch ein wahrer Renner Marke Bally: Sobald man das Gerät „anläßt“, dröhnt feinstes Motorengebrumm aus den Stereoboxen, und der ganze Kasten vibriert wie eine echte Harley im Leerlauf! Genau wie beim Vorbild sind hier ganze Männer gefragt, denn wer punkten will, muß ruppig zur Sache gehen – selbst bei einem mittleren Erdbeben bekommt man noch kein „Tilt“ zu sehen. Dank des klassisch-klaren Aufbaus kommt auch die Gaudi nicht zu kurz, lediglich die Musikbegleitung ist ein bißchen nervig. Oskar fühlte sich jedenfalls gleich heimisch – kein Wunder, er fährt ja auch eine 1400er Intruder ...
Nächstes Mal sind wieder Pixel-Gefechte angesagt, bis dahin könnt Ihr Euch ja auf die Suche nach unseren heutigen Neuvorstellungen machen – im Gegensatz zu Videoautomaten findet man Flipper nämlich in jeder zweiten Kneipe und darf daher auch ohne Altersbegrenzung seinen Spaß haben! (ml)

JOKER

Von manchen Dingen kann man einfach nicht genug bekommen, zum Beispiel Geld. Für unsere topexklusiven Joker-Artikel darf man sich von der Kohle aber bedenkenlos trennen: Die Teile gibt's nämlich nur bei uns und daher nirgendwo günstiger! Außerdem: Auch wir können von manchen Dingen einfach nicht genug bekommen – zum Beispiel Geld . . .

Nr.01
Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exclusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL).
Nur DM 19,90

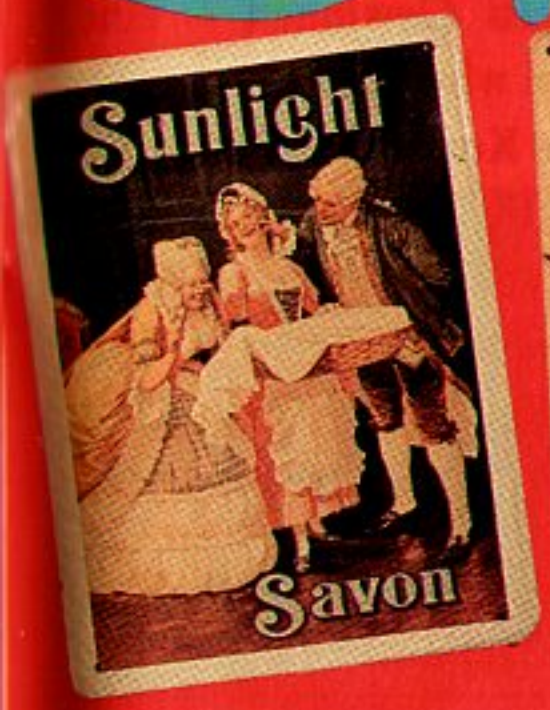
Nr.03
Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den auf Seite 47 abgebildeten gibt es noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange?
Für's Übliche: DM 6,50 pro Amiga Joker, DM 7,80 für das Sonderheft „Simulationen" und schlappe DM 6,– für das Sonderheft „Poster & Lösungen".

Nr.02
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, 50/50%, in den Größen: M,L,XL,XXL.
Schon für modische DM 49,–

Nr.04
Sammelordner – Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Grifffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren . . .
Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,–

Nr.05
Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop . . . äh, Sicherheitskopien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften!
Für gut haftende DM 4,– pro Bogen (acht Sticker)

SHOP



Nr.06
Werbeschilder – Da die nostalgischen Blechschilder bei Euch so gut angekommen sind, haben wir uns umgeschaut und ganz NEUE MOTIVE aufgetan! Und zwar „Opel", „Schultheiss Bock", „Casino de Paris" und „Sunlight".
Für lächerliche DM 24,– je Schild

Nr.08
Kaugummiautomat – Die unabdingbare Apparatur für Leckermäuler gibt es jetzt mit aufgepepptem Design und wahlweise in den Farben schwarz oder weiß. Und das Beste: Neuer Look, aber alter Preis!
Für standhafte DM 19,–
(Ohne Füllung)

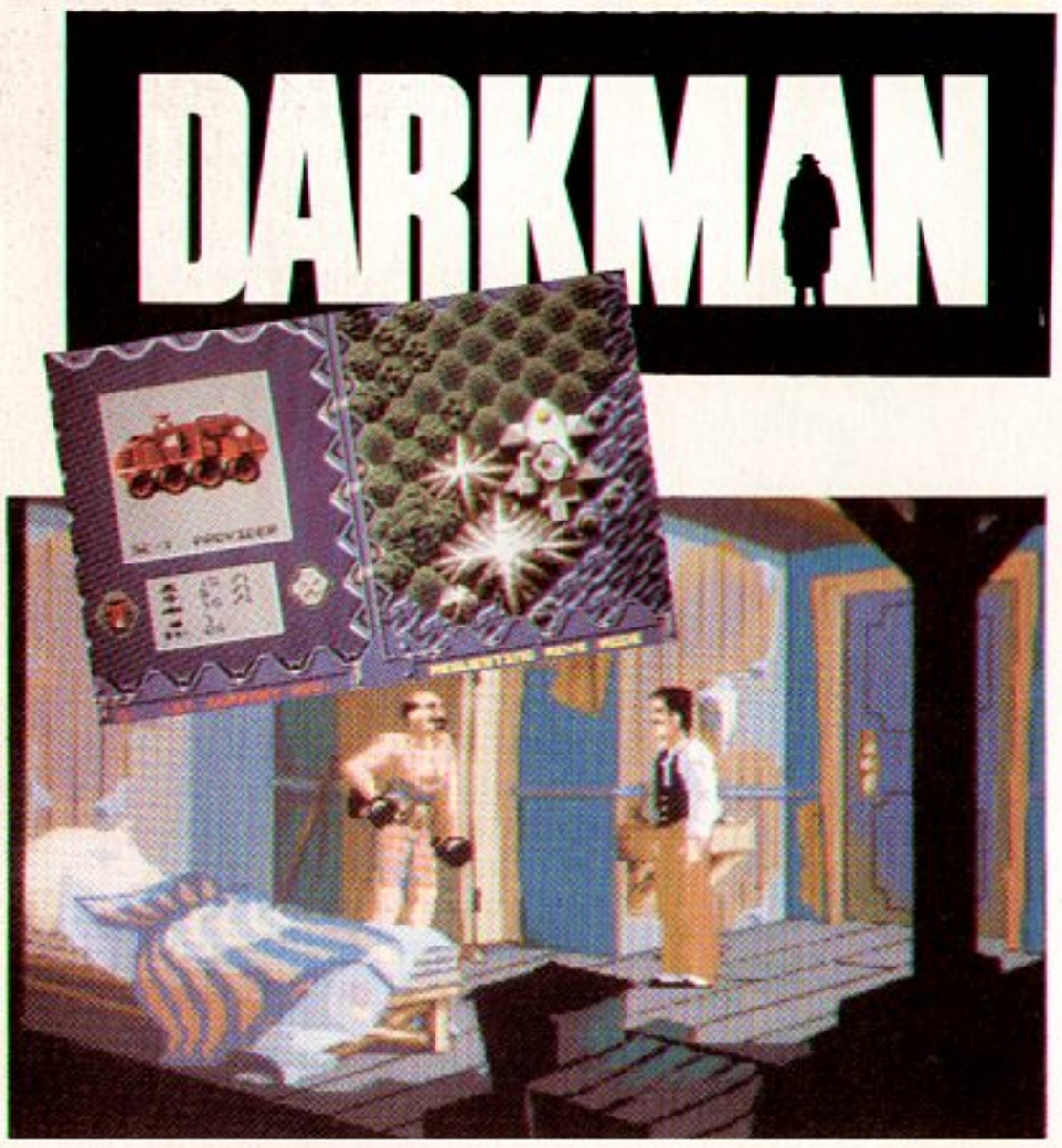
Nr.09
Mini-Basketball – Ein kleines Tischfußball hatten wir schon, ein Billard auch. Aber dieses tolle Basketball-Spiel, wo ein Kunststoffbällchen mittels Tasten in den Korb bugsiert werden muß, ist mindestens so originell wie unterhaltsam!
Für treffsichere DM 33,–

Nr.07
Solarrechner-Diskette – Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.
Ausgerechnet für DM 19,–

Geld hab ich mehr als genug – die Lappen sind nur ein schwacher Ersatz für all die genialen Sächelchen aus Eurem Shop! Wenn Ihr also mit schnödem Mammon glücklich werdet, bitte, aber mein zukünftiges Wohlergehen hängt einzig und allein davon ab, daß ich meinen Bestell-Rausch ausleben darf. Deshalb sagt mir endlich, wie's geht!!!
Nur die Ruhe: Einfach eine Postkarte ins zitternde Händchen nehmen, Nummer UND Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel draufschreiben und die Zahlungsweise angeben (entweder Nachnahme oder Vorauskasse, letzteres wäre ein beigelegter Scheck bzw. Bargeld). Das Ganze geht an:

Joker Verlag
„Joker Shop"
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

GAAANZ WICHTIG: Bei Vorauskasse müßt Ihr DM 4,– für's Porto dazurechnen! Nachnahmebestellungen haben den Vorteil, daß man einfach alles beim Postboten bezahlt, sind aber nur im Inland möglich. Kleiner Trost: Was, wie und von wo Ihr auch bestellt – die Mehrwertsteuer ist bei allen Preisen schon dabei.



Noch aktueller? Ja, haben die denn einen Knall?! Keineswegs, denn ab dem nächsten Heft versorgen wir Euch wieder jeden Monat mit knallharten Tests, knallexklusiven Previews und knallstarken Cheats & Lösungen! Dazu gibt's knallgute Stories und Preisausschreiben mit knalligen Gewinnen – eine einzige große Knallerei wird das!
Laßt also schonmal die Korken knallen, denn der neue JOKER knallt wirklich voll rein! Wer kein Knallkopf ist, der besorgt sich noch heute ein Abo (mit kostenloser Demo-Disk!), alle anderen sind gefälligst am 27. September an ihrem Stammkiosk – oder wir knallen unseren Hund ab!

Knallbonbon gefällig?

Davon gibt's in der nächsten Ausgabe fast mehr, als man schlucken kann – hier schonmal ein kleiner Vorgeschmack:
Begleitet uns auf Abenteuerurlaub: **Cruise for a Corpse**, Delphines neuestes Cinematique-Adventure ist noch genialer als die Vorgänger „Future Wars" und „Operation Stealth"!
Klettert mit uns in Formel Eins Boliden: Lankhors langerwartetes Rennspiel **Vroom** ist im Anrollen!
Kommt mit uns zur Weinprobe: Starbytes **Winzer** ist eine Wirtschaftssimulation mit Jahrgang!
Wagt Euch mit uns ins Dunkel: Dank Ocean mach der Kino-Bösewicht **Darkman** bald auch die Screens unsicher!
Ölt mit uns den Joystick: Nach dem Preisausschreiben kommt jetzt der Test zum neuen Bitmap-Hammer **Magic Pockets**!
Freut Euch mit uns: Blue Bytes strategischer Geniestreich **Battle Isle** und die wunderschöne Baller-Orgie **Apidya** nähern sich der Vollendung!
Außerdem im Heft: **Guter Film – schlechtes Spiel**, warum ist das eigentlich meist so? Ein kritischer Marktüberblick in Sachen **Disketten-Magazine** und die übliche Freak-Show vom Szene-Bericht über Arcade- und Brettspiele bis zur Girl-Seite. Also laßt unseren Hund nicht hängen – es lohnt sich!

Bezugsquellen

AHS
Laden & Versand:
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Bomico
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Decom
Pestalozziweg 40
5064 Rösrath
Tel.: 02205/6624

Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/407447

Funny-Software
Grazerstr. 34
7000 Stuttgart 30
Tel.: 0711/8568534

Funtastic
Müllerstr. 44
8000 München 5
Postfach 140209
Tel.: 089/2609593

Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/786044

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/443056

Korona Soft
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1
Tel.: 05241/1828

Leisuresoft
Industriestr. 23
4709 Bergkamen-Rünthe
Tel.: 02389/780-0

Richartz
Postfach 1308
4054 Nettetal 1
Tel.: 02153/3736

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070

Softpower
Schwedenstr. 18
1000 Berlin 65
Tel.: 030/4922056

Software 2000
Lübecker Str. 10
2320 Plön
Tel.: 04522/1379

Wial Versand
Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel. 08142/8273

World of Wonders
Höhenstr. 31
6231 Schwalbach
Tel.: 06196/82467

Inserentenverzeichnis

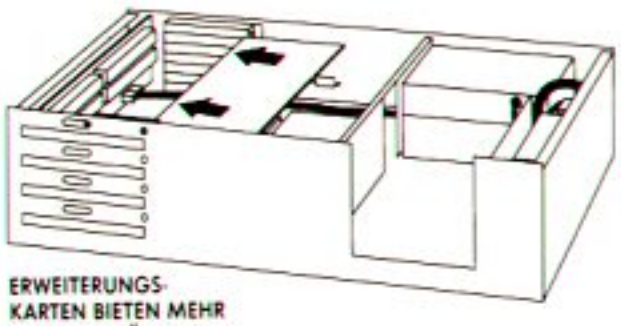
ABC Soft	74, 75	Joker Verlag	27, 47
Activision	29, 44, 45	Joysoft	41
AHS	50	Microprose	15
Ascon	2	Müller Computersoftware	22
Attic Software	33	Richartz	50,86
Bachler	25	Rushware	29, 44, 45
Bits & Bytes	19	Schneider	24
Bomico	11, 21, 23, 31, 37, 112	SCS	24
CPS Heidak	90, 91	Seitz	19
CT Verlag	89, 103	Sierra	11, 31, 37
Data & Electronics	65	Softpower	6
Decom	95	Software 2000	53, 93
ECS	19	Starbyte	112
ETS	111	TK Soft	87
Funny-Software	39	United Software	15, 53, 93
Funtastic	50	Vasib	89
Galaxy	57	Wial Versand	83
Gorges	95	World of Wonders	63
Grzywaczewski	87		

MIT DEM RICHTIGEN WERKZEUG SPRENGEN SIE DIE GRENZEN IHRES AMIGA 500!

BODEGA BAY™
MODULAR EXPANSION CONSOLE

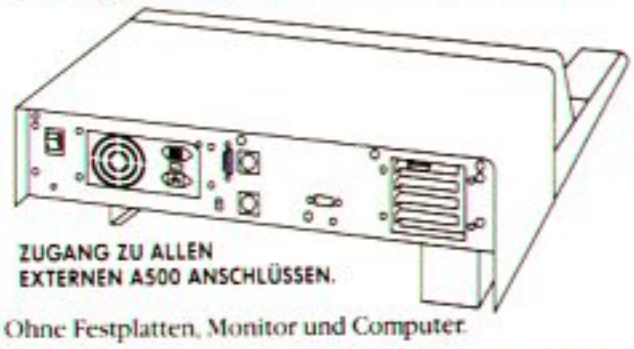
Endlich können Sie die für den A2000 verfügbaren Steckkarten mit Ihrem A500 nutzen.

ERGONOMISCH DESIGNED UND LEICHT ZU INSTALLIEREN.



ERWEITERUNGS-KARTEN BIETEN MEHR LEISTUNGSFÄHIGKEIT.

Mit Bodega Bay erweitern Sie den Amiga 500 mit 4 A2000 kompatiblen 100 – Pin Steckplätzen und 3 überlagerten IBM XT/AT Steckplätzen zum Einbau eines Bridge Board. Zudem haben Sie Platz für 3 interne Laufwerke. Also, keine Angst wenn Sie aus Ihrem A500 herauswachsen. Mit Bodega Bay wachsen Sie mit.



ZUGANG ZU ALLEN EXTERNEN A500 ANSCHLÜSSEN.

Ohne Festplatten, Monitor und Computer.

EUROPEAN TRADE SUPPORT
Kanzleiweg 6
8011 Hohenlinden
Tel: 081 24 / 7677
Fax: 081 24 / 88 54

CALIFORNIA ACCESS™

© 1991 Logical Design Works, Inc. Alle Rechte vorbehalten. California Access ist ein eingetragenes Warenzeichen von Logical Design Works, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der entsprechenden Halter.

In Vino Veritas

WINZER

Schaffen Sie neue Weinsorten!
Prüfen Sie die Auslese!
Sabotieren Sie Ihre Gegner!
Bauen Sie Ihr Imperium auf!
Für Kenner nur vom Feinsten!

SCREENSHOTS: PC

AMIGA

ATARI

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

STARBYTE

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 06107/62067

PC

C 64

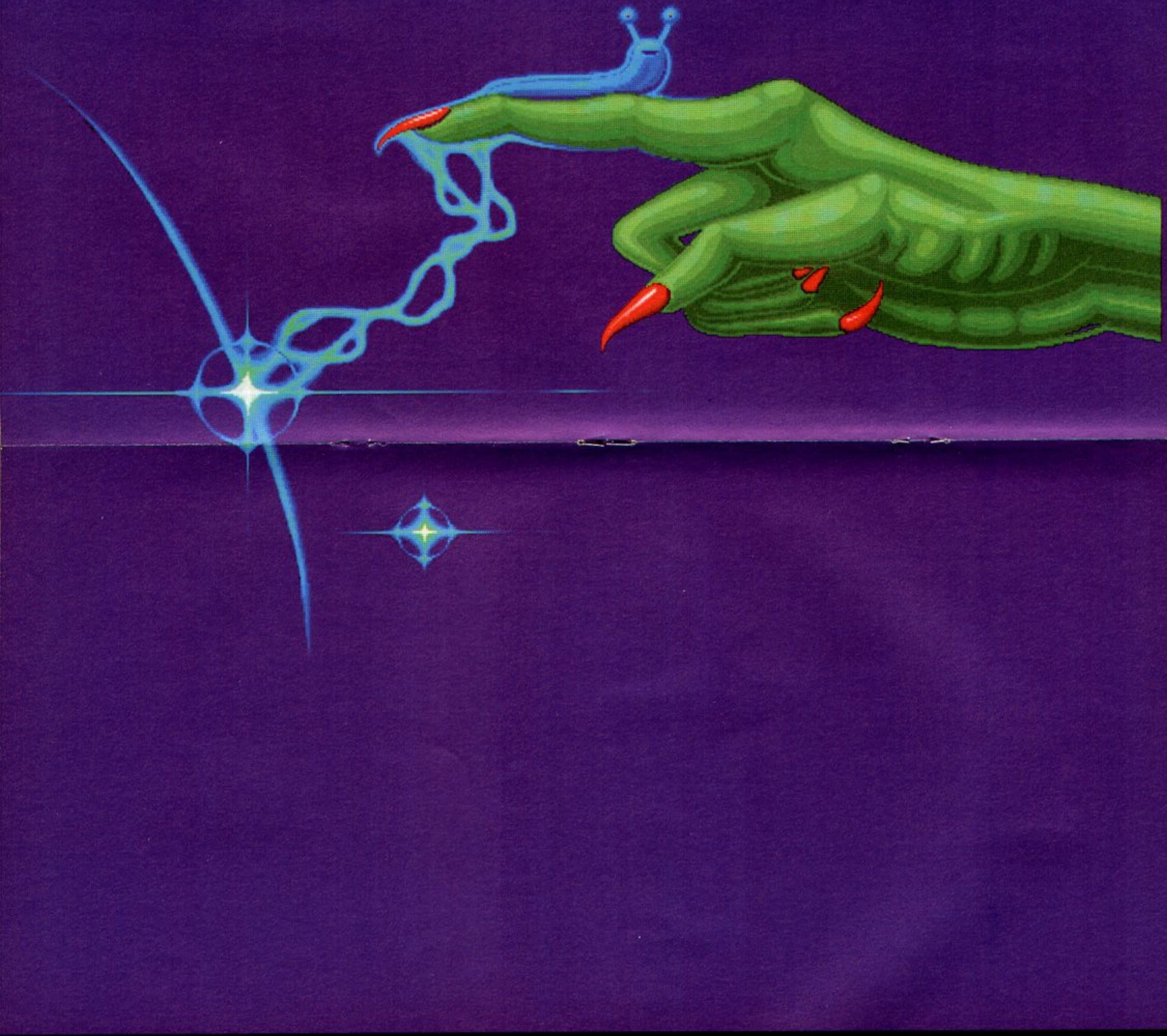
Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97

SPIRIT of ADVENTURE

JOKER

STARBYTE

TRADERS



ALIENS WÜRDEN TRADERS KAUFEN!

AMIGA JOKER

LIMEL